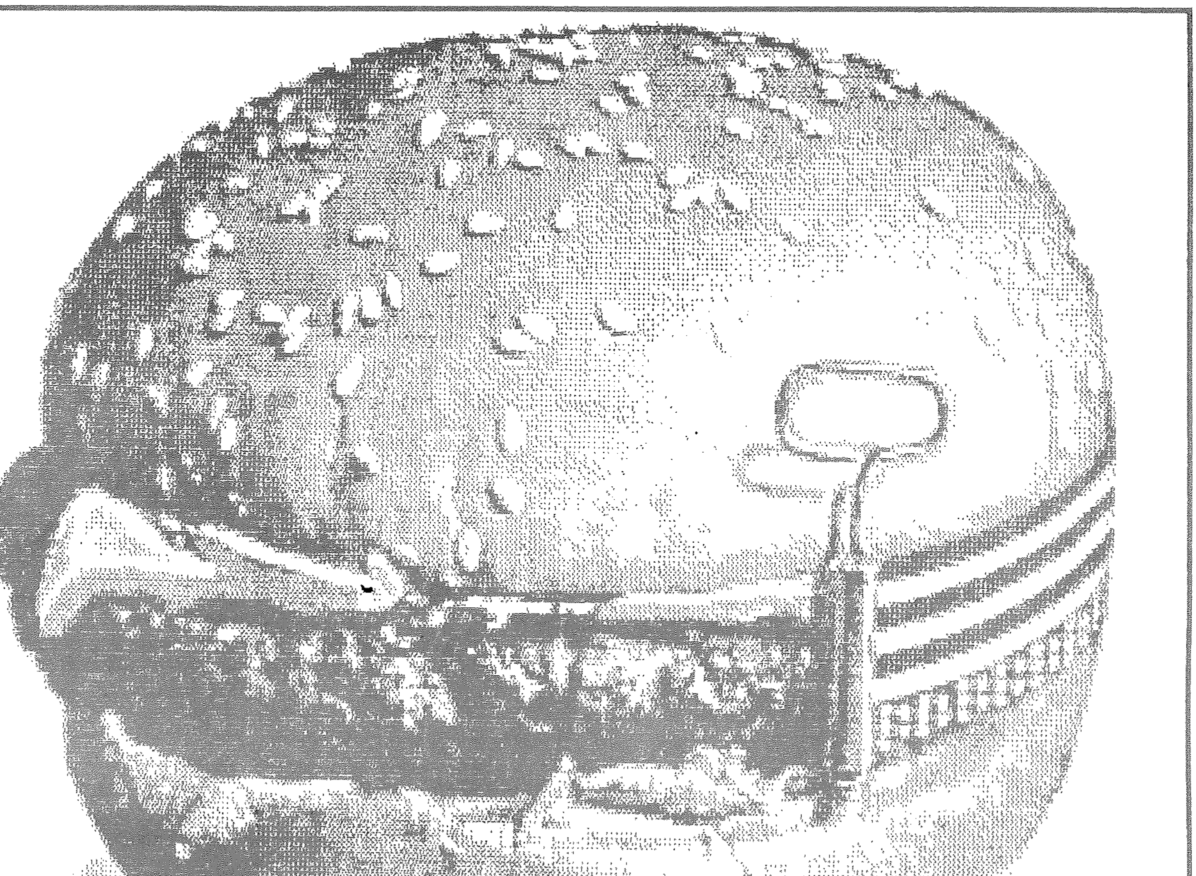
SYNTAX

SVI · MSX · PC

ÅRGANG 5 NR. 10 PRIS KR. 17



DECEMBER 1988

UDGIVET AF: **MSX BRUGER KLUBBEN**

SPECTRAVIDEO DANMARK A/s

New Line!!!

- den ideelle PC-løsning

SVI-256SF SVI-640FF
SVI-640FH X'PRESS 16
Priser excl. moms - incl. MONOCHROM MONITOR

MEDLEMS RABAT 20 %

SVI®

SPECTRAVIDEO

INCL. DOS 2.11
PÅ DANSK

Henvendelse:

OVERGÅRD ANDERSEN A/S
Dampfærgevej 32
2100 København Ø
Telefon 01 42 30 00

INDHOLDFORTEGNELSE

Indhold :	side :
Overgård Andersen	2
Oplysning & Leder.	3
Hjælp til program	4
Chance	4-8
Basic med Peter	9
Spøgelses tårnet	10-11
MSX BIB	12-13
Menu til PC	13-14
Den lyserøde panter	15
PC BIB	16-17
XPRESS-16 Line-demotips	18
Brev fra Sabro	19
Skrifter på skærmen	20
Køb/salg & nye medlemmer	21-22
SVI BIB	23
Se den lille kattekilling	24-25
Rettelser til morseprogram	26
Kaos Kim Kokser	27
Anmeldelser	28-29
Læs læs læs	29
Musik af Johnny	30-31
Datacraft	32

Artikler, annoncer eller programmer der ønskes optaget i bladet, sendes til Kim Andersen eller Preben Lund Bånd og disk sendes retur.

LEDER

Så gik endnu et år, vor det lykkedes at holde liv i vores computer. Selv de gamle SVI 318/328 er ikke blevet glemt, specielt takket være vores to svenske redaktionsmedlemmer, der gør et stort arbejde inden for denne front. MSX'en, som indehaves af størsteparten af medlemmerne, har heller langt fra sat træskoene. Selvom det er længe siden at den sidste MSX'er blev importeret til videresalg her i Danmark, kan vi glæde os over, at der hos vor sydlige nabo stadig er stor aktivitet. Og når to-døgnsreglen nu ser ud til at blive lempet, kan vi jo tage på endagsture til det vesttyske, og købe grej ind.

Vi ønsker alle en glædelig jul samt et godt nytår, og ser frem til et gensyn februar måned næste år.

Kim Andersen

O P L Y S N I N G E R

Foreningen hedder: MSX BRUGERKLUBBEN
Medlemsskab koster 165 Kr. (årligt)
Salgsannoncer er for medlemmer gratis
Annoncører : 1/2=300 kr. 1/1=500 kr.

Medlemskab opnås ved henvendelse til foreningens kasserer, eller ved indbetaling af kontingent på postgironr.
8 2 0 6 0 8 2
HUSK at opgive navn, adresse, postnr. og by, samt tlf.nr. og maskintype.

Bladet hedder : SYNTAX
Oplag : 800 eks.
Udkommer : 10 gange årligt (ikke jan og juli).
Tryk : Foto offset.
Løssalgspris : 17,00 Kr.
Udkommer næste gang : Februar

Formand : Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
Tlf. nr. 02 94 26 74
Kasserer : Preben Lund
Tømmerstrædet 19
2620 Albertslund
Tlf. nr. 02 64 76 26

Redaktionsgruppen består af formand, kasser og følgende :

Richard Foersom	Tlf.nr.	01 22 26 34
Henrik Larsen	-	01 74 73 99
Peter Knudsen	-	02 17 76 23
Søren Mortensen	-	01 69 77 40
Jannik Storm	-	01 65 74 59
Per Underlien	-	02 64 09 66
Henrik Gilvad	-	03 14 36 57
Søren Nielsen	-	02 52 85 93
Jonas Tromborg	-	02 65 28 98
Lars Hansen	-	02 32 44 73
FYN		
Jens Møller	-	09 94 22 75
JYLLAND		
Johnny B.	-	06 82 66 98
SVERIGE		
Jan Bojstrup	00946.	40-21 36 41
Joakim Tornhill	.	40-91 96 58
Magnus Balldin	.	40-15 01 98
NORGE		
Kjell Johansen	00947.	02-28 24 45

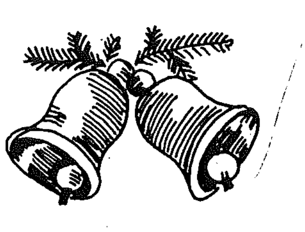
OBS. SIDSTE FRIST FOR STOF TIL NÆSTE NUMMER ER : 29.1.1989

HJÆLP TIL PROGRAM – CHANCE

Hjælp til program Chance

Hej alle SVI venner !
Jeg bringer her en forsænket hjælp og beskrivelse af et program der var i SYMTAXEN Nr. 8-88.Programmet laver i al sin enkelhed omslag til kassette-bånd. Der er lagt nogle printerkoder i programmet og ikke alle printere kan køre programmet som det er trykt.
Følgende linier har med koder og tegn at gøre.
linie 275 Q$=chr$(42) kan ændres efter eget valg ,her skal jeg dog komme med et tip på min printer er der et tegn der ligner et kolon det har ASCII nr. 220 på seikosha 250 prn. på sv328 uden ændret karektersæt ligger det samme tegn på LEFT GRPH og firkant parentes (ved siden af P) Det laver de lodrette streger på omslaget.
Linie 280 : X$=chr$(16)
Dette er næsten det samme som lprint tab.Det bestemmer hvor på linien efterfølgende tegn bliver skrevet .
Linie 290 :D$=chr$(14)
Det får printeren til at skrive efter følgende karekter med dobbelt bredde ,og linie 300 S$=chr$(15) for den tilbage til normal skriftbredde igen. Det er kun til rygteskt.
Jeg håber at i nu kan få programmet til at køre på jeres forskellige printere det burde være mugligt.

Venlig hilsen
Lars B. Olsen



```
1 '
2 '
3 '
90 DATA0,0,0,24,24,0,0,0
100 DATA6,6,0,0,0,0,96,96
110 DATA6,6,0,24,24,0,96,96
120 DATA102,102,0,0,0,0,102,102
130 DATA102,102,0,24,24,0,102,102
140 DATA102,102,0,102,102,0,102,102
150 DATA0,0,0,0,0,0,0,1
160 DATA0,0,0,0,0,0,255,0
170 DATA0,0,0,0,0,0,0,128
180 DATA1,1,1,1,1,1,1,1
190 DATA128,128,128,128,128,128,128
,128
200 DATA1,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA0,255,0,0,0,0,0,0
220 DATA128,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA0,0,0,0,1,2,2,1
240 DATA32,80,80,80,90,213,21,20
250 DATA0,0,0,0,0,128,64,64
260 DATA128,64,32,33,62,0,0,0
270 DATA64,128,128,0,0,0,0,0
280 DATA0,0,0,0,0,255,255,255
290 GOTO1480
300 FORX1%=256TO983:VPOKEX1%+768,(2
55-VPEEK(X1%)):NEXTX1%
310 RESTORE90:FORX1%=1792TO1951:REA
DK:VPOKEX1%,K:NEXTX1%:RETURN
320 RETURN
330 A$="v15o4t220s10m8000"
340 A$=A$+"l4ggabggf+.l8dl4ggabl2gl
4f+dggabo5co4bagf+def+l2ggl4e.l8f+l
4edef+l2gl4d.l8el4dco3bo4cl2dl4e.l8
f+l4edef+gedgf+al2gg"
350 PLAYA$
360 RETURN
370 P1%=1:BA=0
380 LOCATEX1%,X2%
390 PRINTIN$
400 LOCATEX1%,X2%
410 PRINTCHR$(ASC(MID$(IN$,P1%,1))+
96);
420 T$=INKEY$:IFT$=""THEN420
430 IFT$=CHR$(13)THEN520
440 IFT$=CHR$(8)THEN550
450 IFT$=CHR$(28)THEN610
460 IFT$=CHR$(29)THEN660
470 IFT$=CHR$(18)THEN710
480 IFASC(T$)<32ORASC(T$)>122THEN42
0
```

CHANCE

```
490 MID$(IN$,P1%,1)=T$:LOCATEX1%,X2
%:PRINTT$:X1%=X1%+1:P1%=P1%+1
500 IFP1%=LE%+1THENX1%=X1%-1:BEEP:P
1%=P1%-1
510 GOTO400
520 LOCATEX1%,X2%
530 PRINTCHR$(ASC(MID$(IN$,P1%,1)))
;
540 BEEP:RETURN
550 IFP1%=1THENBEEP:GOTO420
560 LOCATEX1%,X2%
570 PRINTCHR$(ASC(MID$(IN$,P1%,1)))
;
580 IN$=LEFT$(IN$,P1%-2)+RIGHT$(IN$
,LE%-P1%+1)+" "
590 P1%=P1%-1:X1%=X1%-1:LOCATEX1%,X
2%:PRINTRIGHT$(IN$,LE%-P1%+1)
600 GOTO400
610 IFP1%=LE%THENBEEP:GOTO420
620 LOCATEX1%,X2%
630 PRINTCHR$(ASC(MID$(IN$,P1%,1)))
;
640 P1%=P1%+1:X1%=X1%+1
650 GOTO400
660 IFP1%=1THENBEEP:GOTO420
670 LOCATEX1%,X2%
680 PRINTCHR$(ASC(MID$(IN$,P1%,1)))
;
690 P1%=P1%-1:X1%=X1%-1
700 GOTO400
710 IFRIGHT$(IN$,1)<>" "THENBEEP:GO
TO420
720 IN$=LEFT$(IN$,P1%-1)+" "+MID$(I
N$,P1%,LE%-P1%)
730 LOCATE X1%,X2%:PRINT MID$(IN$,P
1%,LE%-P1%+1):GOTO 400
740 CLS:PRINT" ──────────────┬──────
───────┐";
750 PRINT"│OMGANG:    │SPILLER:
   │";
760 PRINT"├────────────┴──────┬──────
───────┤";
770 PRINT"│  MULIGHEDER    │ POINT │
 KAST │";
780 PRINT"├──────────────────┼──────
───────┤";
790 PRINT"│ ENERE            │      │
";W1$;"  │M│";
800 PRINT"│ TOERE            │      │
";W2$;"  │S│";
810 PRINT"│ TREERE           │      │
";W3$;"  │X│";
820 PRINT"│ FIRERE           │      │
";W1$;"  ├─┤";
830 PRINT"│ FEMMERE          │      │
";W2$;"  │ │";
840 PRINT"│ SEKSERE          │      │
";W3$;"  │C│";
850 PRINT"├──────────────────┼──────┤
";W1$;"  │ │";
860 PRINT"│ B O N U S        │      │
";W2$;"  │H│";
870 PRINT"├──────────────────┼──────┤
";W3$;"  │ │";
880 PRINT"│ TRE ENS          │      │
";W1$;"  │A│";
890 PRINT"│ FIRE ENS         │      │
";W2$;"  │ │";
900 PRINT"│ FULD HUS         │      │
";W3$;"  │N│";
910 PRINT"│ LILLE GADE       │      │
";W1$;"  │ │";
920 PRINT"│ STORE GADE       │      │
";W2$;"  │C│";
930 PRINT"│ FEM ENS          │      │
";W3$;"  │ │";
940 PRINT"│ CHANCEN          │      │
     │E│";
950 PRINT"└──────────────────┼──────┤
";W5$;"  │ │";
960 PRINT"          │TOTAL  │      │
";W6$;"  └─┘";
970 LOCATE8,23:PRINT"└──────────┴──
──────┘";:LOCATE0,0
980 RETURN
990 LOCATE8,1:PRINTRD$:LOCATE21,1:P
RINTN$(PL)
1000 FORF=1TO6
1010 IFT(PL,F)=-1THEN1050
1020 PO$=STR$(T(PL,F))
1030 IFLEN(PO$)<>4THENPO$=" "+PO$:G
OTO1030
1040 LOCATE17,F+4:PRINTPO$
1050 NEXTF
1060 FORF=7TO13
1070 IFT(PL,F)=-1THEN1110
1080 PO$=STR$(T(PL,F))
1090 IFLEN(PO$)<>4THENPO$=" "+PO$:G
OTO 1090
1100 LOCATE17,F+7:PRINTPO$
1110 NEXTF
1120 ZW=T(PL,1)+T(PL,2)+T(PL,3)+T(P
L,4)+T(PL,5)+T(PL,6)
1130 IFZW<64THENZW=0ELSEZW=35
1140 ZW$=STR$(ZW)
1150 IFLEN(ZW$)<>4THENZW$=" "+ZW$:G
OTO 1150
1160 LOCATE17,12:PRINTZW$
1170 GE=ZW:FORJ=1TO13
1180 IFT(PL,J)<>-1THENGE=GE+T(PL,J)
1190 NEXTJ:R(PL,RD)=GE
1200 GE$=STR$(GE)
1210 IFLEN(GE$)<>4THENGE$=" "+GE$:G
OTO 1210
1220 LOCATE17,22:PRINTGE$
1230 RETURN
1240 LW=RND(-TIME)
1250 PLAY"O1T255L64S14M5"
1260 LOCATE26,6:PRINTCHR$(223+(INT(
RND(1)*6)+1)):PLAY"G"
```

CHANCE

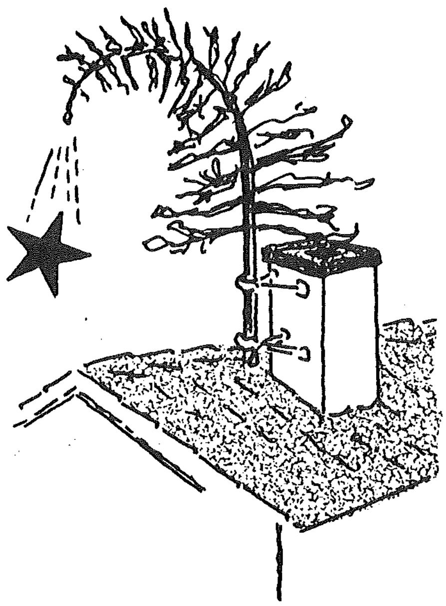
```
1270 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1ORST
RIG(2)=-1THENBEEP:GOTO 1370
1280 LOCATE26,9:PRINTCHR$(223+(INT(
RND(1)*6)+1)):PLAY"G"
1290 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1ORST
RIG(2)=-1THENBEEP:GOTO 1370
1300 LOCATE26,12:PRINTCHR$(223+(INT
(RND(1)*6)+1)):PLAY"G"
1310 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1ORST
RIG(2)=-1THENBEEP:GOTO 1370
1320 LOCATE26,15:PRINTCHR$(223+(INT
(RND(1)*6)+1)):PLAY"G"
1330 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1ORST
RIG(2)=-1THENBEEP:GOTO 1370
1340 LOCATE26,18:PRINTCHR$(223+(INT
(RND(1)*6)+1)):PLAY"G"
1350 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1ORST
RIG(2)=-1THENBEEP:GOTO 1370
1360 GOTO 1250
1370 FORF=1TO5:W2(F)=INT(RND(1)*6)+
1:NEXTF
1380 FORF=1TO5
1390 IFW1(F)=-1THENW1(F)=W2(F)
1400 NEXTF:SO=1:FORF=1TO6:FORG=1TO5
:
1410 IFW1(G)=FTHENW2(SO)=W1(G):SO=S
O+1
1420 NEXTG,F
1430 FORF=1TO5:W1(F)=W2(F):NEXTF
1440 FORF=1TO5
1450 LOCATE26,6+((F-1)*3):PRINTCHR$
(223+W1(F))
1460 NEXTF:BEEP
1470 RETURN
1480 CLEAR3000:SCREEN1:KEYOFF:COLOR
 1,15,15:WIDTH32:CLS
1490 PRINT"     ●●● ● ● ●●● ●●   ● ●●
● ●●●"
1500 PRINT"     ●   ● ● ● ● ● ● ● ●
 ● "
1510 PRINT"     ●   ●●● ●●● ● ● ● ●
●● "
1520 PRINT"     ●   ● ● ● ● ● ● ● ●
 ● "
1530 PRINT"     ●●● ● ● ● ● ●   ●● ●●
● ●●●"
1540 PRINT
1550 PRINT"       ┌──────────────────
──┐"
1560 PRINT"       |
 |"
1570 PRINT"       |  ET SUPER SJOVT O
 |"
1580 PRINT"       |  ───── SPIL ─────
 |"
1590 PRINT"       |
 |"
1600 PRINT"       |  JOHNNY B. MUSIK
 |"
1610 PRINT"       |    TLF. 06-826698
 |"
1620 PRINT"       |
 |"
1630 PRINT"       └──────────────────
──┘"
1640 GOSUB330
1650 GOSUB300
1660 LOCATE0,16:PRINT"┌────────────
──────────────────┐";
1670 PRINT"|    HVORMANGE SPILLERE (
1-5)?  |";
1680 PRINT"|    SPILLERE:
 |";
1690 PRINT"└───────────────────────
───────┘";
1700 LE%=1:IN$=" ":X1%=12:X2%=18
1710 GOSUB370
1720 IFIN$=" "ORVAL(IN$)<1ORVAL(IN$
)>5THEN1660
1730 MI=VAL(IN$):DIMN$(MI):DIMT(MI,
13):DIMR(MI,3):W1$=CHR$(230)+CHR$(2
31)+CHR$(232):DIMKW(MI):DIMSO(MI)
1740 W2$=CHR$(233)+CHR$(229)+CHR$(2
34):W3$=CHR$(235)+CHR$(236)+CHR$(23
7):DIMW1(5):DIMW2(5):W5$=CHR$(238)+
CHR$(239)+CHR$(240):W6$=CHR$(32)+CH
R$(241)+CHR$(242)
1750 FORF=1TOMI:BEEP:Y$=STR$(F):Y$=
RIGHT$(Y$,LEN(Y$)-1)
1760 LOCATE0,16:PRINT"



 "
1770 LOCATE0,16:PRINT"┌────────────
──────────────────┐";
1780 PRINT"|   NAVNE PAA "Y$".SPILL
ER         |";
1790 PRINT"|    SPILLER:
 |";
1800 PRINT"└───────────────────────
───────┘";
1810 LE%=10:IN$="          ":X1%=12
:X2%=18
1820 GOSUB370
1830 N$(F)=IN$:NEXTF
1840 FORRD=1TO3
1850 FORTY=1TOMI:FORTE=1TO13:T(TY,T
E)=-1:NEXTTE,TY
1860 IFRD=1THENRD$="I"
1870 IFRD=2THENRD$="II"
1880 IFRD=3THENRD$="III"
1890 FORDU=1TO13
1900 FORPL=1TOMI
1910 GOSUB740
1920 GOSUB990
1930 FORF=1TO5:W1(F)=-1:NEXTF
1940 WER=1
1950 GOSUB1240
1960 IFWER=3THEN2220
1970 X1%=6
```

CHANCE

```
1980 FORTE=1TO5:OW(TE)=-1:NEXTTE
1990 LOCATE28,6:PRINT"<"
2000 IFSTICK(0)=1ORSTICK(1)=1ORSTIC
K(2)=1THENGOTO 2040
2010 IFSTICK(0)=5ORSTICK(1)=5ORSTIC
K(2)=5THENGOTO 2070
2020 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1ORST
RIG(2)=-1THENGOTO 2100
2030 GOTO 2000
2040 'FRA OVEN
2050 IFX1%-3=3THEN2000
2060 LOCATE28,X1%:PRINT" ":X1%=X1%-
3:LOCATE28,X1%:PRINT"<":FORPAU=1TO5
0:NEXTPAU:GOTO 2000
2070 'FOR NEDEN
2080 IFX1%+3=24THEN2000
2090 LOCATE28,X1%:PRINT" ":X1%=X1%+
3:LOCATE28,X1%:PRINT"<":FORPAU=1TO5
0:NEXTPAU:GOTO 2000
2100 ' START
2110 IFX1%=21THEN2150
2120 IFOW(X1%/3-1)=-1THEN2140
2130 OW(X1%/3-1)=-1:LOCATE26,X1%-1:
PRINTCHR$(231):FORPAU=1TO50:NEXTPAU
:GOTO 2000
2140 OW(X1%/3-1)=1:LOCATE26,X1%-1:P
RINTCHR$(243):FORPAU=1TO50:NEXTPAU:
GOTO 2000
2150 FORTE=5TO17STEP3:LOCATE26,TE:P
RINTCHR$(231):NEXTTE:LOCATE28,21:PR
INT" ":FORTE=1TO50:NEXTTE
2160 IFOW(1)=-1ANDOW(2)=-1ANDOW(3)=
-1ANDOW(4)=-1ANDOW(5)=-1THEN2220
2170 WER=WER+1
2180 FORTE=1TO5
2190 IFOW(TE)=1THENW1(TE)=-1
2200 NEXTTE
2210 GOTO 1950
2220 X1%=5:LOCATE1,5:PRINT">"
2230 IFSTICK(0)=1ORSTICK(1)=1ORSTIC
K(2)=1THENGOTO 2270
2240 IFSTICK(0)=5ORSTICK(1)=5ORSTIC
K(2)=5THENGOTO 2320
2250 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1ORST
RIG(2)=-1THENGOTO 2370
2260 GOTO 2230
2270 'FOR OVEN
2280 IFX1%-1=4THEN2230
2290 LOCATE1,X1%:PRINT" "
2300 X1%=X1%-1:IFX1%<14ANDX1%>10THE
NX1%=10
2310 LOCATE1,X1%:PRINT">":FORPAU=1T
O50:NEXTPAU:GOTO 2230
2320 'FORNEDEN
2330 IFX1%+1=21THEN2230
2340 LOCATE1,X1%:PRINT" "
2350 X1%=X1%+1:IFX1%>10ANDX1%<14THE
NX1%=14
2360 LOCATE1,X1%:PRINT">":FORPAU=1T
O50:NEXTPAU:GOTO 2230
2370 'START
2380 IFX1%>10THEN2450
2390 GR=X1%-4
2400 IFT(PL,GR)<>-1THENBEEP:GOTO 22
30
2410 T(PL,GR)=0
2420 FORTE=1TO5
2430 IFW1(TE)=GRTHENT(PL,GR)=T(PL,G
R)+GR
2440 NEXTTE:GOTO 2920
2450 GR=X1%-7
2460 IFGR=8THEN2590
2470 IFGR=9THEN2650
2480 IFGR=10THEN2710
2490 IFGR=11THEN2780
2500 IFGR=12THEN2820
2510 IFGR=13THEN2890
2520 'TREER KAST
2530 IFT(PL,GR)<>-1THENBEEP:GOTO 22
30
2540 IFW1(1)=W1(2)ANDW1(2)=W1(3)THE
N2580
2550 IFW1(2)=W1(3)ANDW1(3)=W1(4)THE
N2580
2560 IFW1(3)=W1(4)ANDW1(4)=W1(5)THE
N2580
2570 T(PL,GR)=0:GOTO 2920
2580 T(PL,GR)=0:FORTE=1TO5:T(PL,GR)
=T(PL,GR)+W1(TE):NEXTTE:GOTO 2920
2590 'FIRER KAST
2600 IFT(PL,GR)<>-1THENBEEP:GOTO 22
30
2610 IFW1(1)=W1(2)ANDW1(2)=W1(3)AND
W1(3)=W1(4)THEN2640
2620 IFW1(2)=W1(3)ANDW1(3)=W1(4)AND
W1(4)=W1(5)THEN2640
2630 T(PL,GR)=0:GOTO 2920
2640 T(PL,GR)=0:FORTE=1TO5:T(PL,GR)
=T(PL,GR)+W1(TE):NEXTTE:GOTO 2920
2650 'FULD HUS
2660 IFT(PL,GR)<>-1THENBEEP:GOTO 22
30
2670 IFW1(1)=W1(2)ANDW1(2)=W1(3)AND
W1(4)=W1(5)THEN2700
2680 IFW1(1)=W1(2)ANDW1(3)=W1(4)AND
W1(4)=W1(5)THEN2700
2690 T(PL,GR)=0:GOTO 2920
2700 T(PL,GR)=25:GOTO 2920
2710 'LILLEGADE
2720 IFT(PL,GR)<>-1THENBEEP:GOTO 22
30
```

CHANCE

```
2730 IFW1(1)=W1(2)-1ANDW1(1)=W1(3)-
2ANDW1(1)=W1(4)-3THEN2770
2740 IFW1(1)=W1(3)-1ANDW1(1)=W1(4)-
2ANDW1(1)=W1(5)-3THEN2770
2750 IFW1(1)=W1(2)-1ANDW1(1)=W1(3)-
2ANDW1(1)=W1(5)-3THEN2770
2760 T(PL,GR)=0:GOTO 2920
2770 T(PL,GR)=30:GOTO 2920
2780 'STOREGADE
2790 IFT(PL,GR)<>-1THENBEEP:GOTO 22
30
2800 IFW1(1)=W1(2)-1ANDW1(1)=W1(3)-
2ANDW1(1)=W1(4)-3ANDW1(1)=W1(5)-4TH
ENT(PL,GR)=40:GOTO 2920
2810 T(PL,GR)=0:GOTO 2920
2820 'FEMMMERE
2830 IFW1(1)=W1(2)ANDW1(2)=W1(3)AND
W1(3)=W1(4)ANDW1(4)=W1(5)THEN2860
2840 IFT(PL,GR)=-1THENT(PL,GR)=0:GO
TO 2920
2850 BEEP:GOTO 2230
2860 IFT(PL,GR)=0THENBEEP:GOTO 2230
2870 IFT(PL,GR)=-1THENT(PL,GR)=0
2880 T(PL,GR)=T(PL,GR)+50:GOTO 2920
2890 'CHANCEN
2900 IFT(PL,GR)<>-1THENBEEP:GOTO 22
30
2910 T(PL,GR)=0:FORTE=1TO5:T(PL,GR)
=T(PL,GR)+W1(TE):NEXTTE:GOTO 2920
2920 GOSUB990:FORPAU=1TO1000:NEXTPA
U,PL,DU,RD
2930 A1$="V15O3T160S2M10000"
2940 A2$="L8DL8F+AA.L16BL8AF+D.L16E
L8F+F+EDL4E.O4L8DF+AA.L16BL8AF+D.L1
6EL8F+F+EEL2DO5L4GGL8BL4BL8BAAF+DL4
E.O4L16DEL8F+AA.L16BL8AF+D.L16EL8F+
F+EEL2D"
2950 A1$=A1$+A2$
2960 PLAYA1$
2970 FORTE=1TOMI
2980 KW(TE)=R(TE,1)+R(TE,2)+R(TE,3)
2990 NEXTTE
3000 GOSUB3120
3010 FORTY=1TOMI:PS=0:FORTE=1TOMI
3020 IFKW(TE)>PSTHENLZ=TE:PS=KW(TE)
3030 NEXTTE
3040 LOCATE1,TY+6:PRINTKW(LZ);:LOCA
TE6,TY+6:PRINT"PUNKE HAT ";N$(LZ)
3050 KW(LZ)=-1:NEXTTY
3060 GOSUB3250
3070 PLAYA2$
3080 T$=INKEY$:IFT$=""THEN3080
3090 IFT$="j"ORT$="J"THENRUN
3100 IFT$="n"ORT$="N"THENEND
3110 GOTO 3080
3120 CLS:LOCATE0,2:PRINT" ┌──────────────────────────────┐";
3130 PRINT" │   SLUTSTILLING               │";
3140 PRINT" └──────────────────────────────┘";
3150 PRINT
3160 PRINT" ┌──────────────────────────────┐";
3170 PRINT" │                              │";
3180 PRINT" │                              │";
3190 PRINT" │                              │";
3200 PRINT" │                              │";
3210 PRINT" │                              │";
3220 PRINT" │                              │";
3230 PRINT" └──────────────────────────────┘";
3240 RETURN
3250 LOCATE 0,15:PRINT" ┌──────────────────────────────┐";
3260 PRINT" │  ENDNU ET SPIL (J/N)         │";
3270 PRINT "
3280 RETURN
```



BASIC MED PETER

Basic med Peter

I sidste nummer skulle vi have udskrevet den lille tabel på skærmen. Umiddelbart kunne programmet ikke køre, fordi der var syntaxfejl i.

I linie 60 skulle stå:

60 NEXT A

og i linie 50 skulle der stå:

50 NEXT C

Dette var imidlertid ikke nok. Der var noget galt med linie 30 - her var STEP-variablen sat lig med A. Det vil sige at vi programmerede maskinen til at løbe i en løkke - startende i linie 30 med nul og et spring på nul (idet A jo starter løkken med nul).

Dette giver ingen mening, og hvis vi forandrer STEP-variablen til C går det hele meget bedre.

Programmet ser herefter således ud:

```
10 FOR C = 1 TO 10
20 PRINT
30 FOR A = 0 TO (C * 10)
   STEP C
40 PRINT A;
50 NEXT A
60 NEXT C
```

Stregerne viser hvordan For-Next-løkkerne hænger sammen. Man må aldrig lave løkker sådan at stregen fra For til Next krydser en anden For-Next-streg.

Nu skal vi se lidt på betingede udtryk. Hvad vil det nu sige?? Jo, med anvendelsen af If kan man få datamaskinen til at gå bestemte veje i sit program på ganske bestemte betingelser - eller når en eller flere betingelser er opfyldt. Til If hører et Then. Det vil sige HVIS betingelsen er opfyldt SA udfør en bestemt transaktion.

Prøv om du kan løse denne opgave uden at kigge længere henne i artiklen på, hvordan jeg har tænkt mig at løse opgaven.

OPGAVE:

Lav et program, der spørger, hvor gammel man skal være før man må køre bil og giver mulighed for at indtaste svar, hvor programmet fortæller om svaret var korrekt.

I nedstående løsningsforslag er der 3 fejl.

```
10 PRINT "HVOR GAMMEL SKAL MAN
  VÆRE FØR MAN MA FA KØREKORT?"
20 INPUT A
30 IF A < 18 THEN PRINT "SVARET
   ER FORKERT"
40 GOTO 10
50 IF A = 18  PRINT "SVARET ER
   KORREKT"
60 IF B > 17 THEN PRINT "SVARET
   ER KORREKT"
70 END
```

Prøv om du kan finde fejlene!

peter

SPØGELSESTARNET

Spøgelses tårnet

```
10 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
20 '>                  >  Microsoft
30 '<   SPOK TORNET    <
40 '>   ~~~~~~~~~~~    >  Extended
50 '<   ETT SPEL AV    <
60 '>   ~~~~~~~~~~~    >  BASIC
70 '<  HENRIC LINDEN   <
80 '>  ~~~~~~~~~~~~~   >  Ver 1.0
90 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
100 'CSAVE"SPOKT."  4537 Bytes used
110 DEFINT A-G,I-Z:GOSUB580
120 WIDTH39:TROFF:COLOR 10,0,1:SCRE
EN1,2
125 '---- SPRITES ----
130 RESTORE:FORI=1TO6:S$=STRING$(32
,0):FORJ=1TO16:READA$,B$:MID$(S$,J,
1)=CHR$(VAL("&B"+A$)):MID$(S$,J+16,
1)=CHR$(VAL("&B"+B$)):NEXT:SPRITE$(
I)=S$:NEXT
135 '---- START VARDEN ----
140 X1=30:X2=100:X3=80:X4=201:F=0
150 N=1:M=2:P=0:K=3:X=40:Y=114:Q=Q1
155 '---- SPELPLAN ----
160 LINE(0,130)-(256,140),11,BF:LIN
E(0,150)-(250,158),1,BF
170 GOSUB530:COLOR15:LOCATE30,170:P
RINT"SVARIGHETSGRAD"Q1;:COLOR7:PRIN
T"      SPOK TORNET
                 AV H.LINDEN
180 LINE(20,130)-(30,0),14,BF:LINE(
236,130)-(226,0),14,BF:LINE(33,97)-
(203,100),4,BF:LINE(53,67)-(223,70)
,4,BF:LINE(33,40)-(203,37),4,BF
190 LINE(213,100)-(216,130),10,BF:L
INE(41,96)-(44,70),10,BF:LINE(213,6
6)-(216,40),10,BF
195 '---- DATASATSER ----
200 DATA 0,0,1,11110000,11,11111000
,111,11001100,111,11001100,111,1100
1100,1111,11111100,1111,11111000,11
111,11111000,11111,11110000,111111,
11110000,1111111,11100000,11111111,
11100000,11111111,11000000,10110110
,11000000,0,0
210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,10001010,0,0
1010000,0,00000110,0,01110000,0,100
00100,1,10001010,111,11100100,1111,
11110000,11111,11111000,11111,11111
000,11111,11111000,1111,11110000,11
1,11100000
220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,11111,11111000,110011,1100110
0,1110011,11001110,11111111,1111111
1,11011111,11111011,1100000,0000011
0,111111,11111100,11111,11111000
230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,111000,0,1
011110,0,11111111,0,1111011,0,110,0
,110,0,1100,11000001,11101,11100011
,11001,10110110,11001,10110110,1111
,00011110,110,00001100
240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,10000000,10,01000000,1,10000000
,1001,10010000,10001011,11010001,10
001111,11110001,11001111,11110011,1
1111111,11111111,11000000,11
250 DATA 1,0,0,10000000,0,01000000,
0,00100000,0,01000000,0,10000000,1,
0,10,0,100,0,10,0,1,0,0,10000000,0,
01000000,0,00100000,0,01000000,0,10
000000
260 GOSUB270:GOTO350
265 '---- LOOP FOR MONSTER ----
270 X1=X1+Q:X2=X2-Q:X3=X3+Q:X4=X4-Q
:PUTSPRITE1,(X1,21),15,1:PUTSPRITE2
,(X2,50),13,2:PUTSPRITE3,(X3,80),9,
5:PUTSPRITE4,(X4,114),2,4
280 IFPOINT(X,Y+10)=14ANDY<25THENPO
=PO+100*Q1:N=N+1:X=40:Y=114:Q=Q+.5:
X4=201:GOSUB530:GOTO260
290 IFX1>187THENX1=30
300 IFX2<50THENX2=201
310 IFX3>187THENX3=30
320 IFX4<30THENX4=201
330 IFX3>90ANDX3<96ORX3>150ANDX3<15
6THENPUTSPRITE10,(X3,70),10,6:BEEPE
LSEPUTSPRITE10,(200,200),1,6
340 RETURN
345 '---- HUVUDLOOP ----
350 PUTSPRITE5,(X,Y),7,K
360 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENGOSUB41
0
370 ONSPRITEGOSUB490:SPRITEON
380 IFX<30THENX=30ELSEIFX>210THENX=
210
390 IFSTICK(0)>5ORSTICK(1)>5THENX=X
-3:M=-2ELSEIFSTICK(0)>1ORSTICK(1)>1
THENX=X+3:M=2
400 GOTO 260
410 IFPOINT(X+8,Y)=10THEN500
415 '---- HOPP ----
420 FORY=YTOY-17STEP-1:GOSUB270:PUT
SPRITE5,(X,Y),7,K:X=X+(M)
430 IFX<30THENX=30ELSEIFX>210THENX=
210
440 NEXT
450 FORY=YTOY+17:GOSUB270:PUTSPRITE
5,(X,Y),7,K:X=X+(M)
460 IFX<30THENX=30ELSEIFX>210THENX=
210
```

SPØGELSESTARNET

```
470 NEXT
480 RETURN
485 '---- SLUT 1 ----
490 SOUND8,10:FORH=1TO255:SOUND0,H:COLOR,,HAND15:NEXT:SOUND8,0:FORH=1TO255:COLOR,,HAND15:NEXTH:COLOR,,1:GOTO550
495 '---- VANINGSBYTE ----
500 IFY>90THENQZ=33ELSEQZ=29
510 FORY=YTOY-QZSTEP-1:GOSUB270:PUTSPRITE5,(X,Y),7,K:NEXT:PO=PO+100*Q1:GOSUB530
520 GOTO350
525 '---- POANGUTSKRIVNING ----
530 BEEP:LINE(0,150)-(250,158),1,BF:LOCATE30,150:COLOR6:PRINT"POANG"PO:LOCATE110,150:COLOR10:PRINT"RECORD"HI:LOCATE190,150:COLOR12:PRINT"NIVA"N
540 RETURN
545 '---- SLUT 2 ----
550 IFHI<POTHENHI=PO
560 SPRITEOFF:FORU=132TO133:LOCATE30,U:COLOR1:PRINT"GAME OVER   GAME OVER   GAME OVER":NEXT
570 IFSTRIG(0)ORSTICK(0)ORSTRIG(1)ORSTICK(1)THEN110ELSE570
580 GOSUB590:GOTO620
585 '---- SPELFORKLARING ----
590 WIDTH40:CLICKOFF:SOUNDOFF:COLOR1,15,15:SCREEN0,0:LOCATE,,0
600 PRINT"

"
610 PRINT:PRINT:RETURN
615 '---- 1:a SPELFORKLARINGEN ----
620 PRINT"   SPOKTORNET gar ut pa att forsoka na     vaggen langst upp till vanster.Olika    faror lurar pa vagen upp.T.ex. ormar,   rymdfarkoster och naturligtvis          spoken.
630 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"       Tryck pa ";:PRINTCHR$(27)+"p FIRE "+CHR$(27)+"q"
640 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN650 ELSE 640
645 '---- 2:a SPELFORKLARINGEN ----
650 CLS:GOSUB590
660 PRINT"   Svarighetsgraden i spelet ar farten     pa monstren.For varje gang du har       lyckats att komma till vaggen langst    upp till vanster sa okar farten pa      monstren.Upp till nasta vaning
   kommer du lattast genom att ha ung."
670 PRINT"   mitten av din gubbe pa den gula        stolpen plus ett tryck pa fire.         For att styra och hoppa anvand          en joystick i port 1."
680 PRINT:PRINT:PRINT"          Tryck pa ";:PRINTCHR$(27)+"p FIRE "+CHR$(27)+"q"
690 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN700 ELSE 690
695 ---- SVARIHETSGRAD ----
700 CLS:GOSUB590:LOCATE7,10:PRINT"Svarighetsgrad ":LOCATE11,15:PRINT"Valj 1-3"
710 IFSTICK(0)ORSTICK(1)=3THENF=F+1ELSEIFSTICK(0)ORSTICK(1)=7THENF=F-1
720 FORI=1TO400:NEXT
730 IFF<1THENF=3ELSEIFF>3THENF=1
740 LOCATE 27,10:PRINTF
750 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENQ1=F:GOTO760ELSE710
760 LOCATE6,10:PRINTCHR$(27)+"p Svarighetsgrad ":LOCATE27,10:PRINTQ1:LOCATE10,15:PRINT" Valj 1-3 "
770 PRINTCHR$(27)+"q"
780 SOUND8,10:FORJ=40TO7STEP-1:FORH=1TO215STEPJ:SOUND0,H:SOUND0,H+10:SOUND0,H+20:SOUND0,H+30:SOUND0,H+40:NEXT:NEXT:SOUND8,0:FORH=1TO511:COLOR,HAND15:NEXTH
790 PO=0:RETURN
```

MSX BIB

Som det gerne plejer at gå her under jul, er jeg begyndt at blive overdænget af en salig rus af godmodighed. Derfor vil jeg give dig et tilbud: Ved køb af mindst 8 programmer vil du få de 2 gratis, og derudover vil spillet "Knight Tyme" følge kvit og frit med enhver bestilling på mindst 4 programmer (hvis du da ikke direkte frabeder dig det - i så fald skal jeg nok finde på noget andet godt (hvad med et rart lille cassette-kabel?)). Bestiller du således 8 programmer på bånd skal du betale:

25 + 8*10 - 2*10 = 85,- dkr.

og i den pris får du så også "Knight Tyme" med.

Ellers kan jeg fortælle at en gruppe ihærdige mennesker på reaktionen (Kurt, Søren & Lars) er ved at lægge sidste hånd på en super MSX-DOS-diskette, der fra næste år vil være at erhveve her fra MSX-BIB formedelst 100,- dkr. Disketten indeholder stærkt forbedrede udgaver af DIR, TYPE og EDITFKEY kommandoerne, et program til udprintning af filer, et LOOK-program til at kigge i filer, et VOLUME-program til at give disketter navn samt et par andre småprogrammer. Men mere om denne lækkerbidsken i næste nummer.

Ønsker du at komme i besiddelse af nogle af dem i nedenstående liste nævnte programmer fra MSX-BIB er fremgangsmåden som altid:

Du sætter dig ned og finder ud af hvilke programmer du vil købe. Derefter forlader du jule-pynte-klippe-klisteriet for en stund, går hen på posthuset, fatter et giroindbetalingskort, og skriver programnavnene på bagsiden.

Priser:

15 min. bånd	- 25 dkr. stk.
5.25" disk	- 25 dkr. stk.
3.5" disk	- 35 dkr. stk.
programmer	- 10 dkr. stk.

Forsendelses omkostninger er inkluderet i disse priser.

Et bånd kan rumme 8 programmer. En disk kan rumme hele biblioteket.

Programmerne bestilles hos:

Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
gironr. 7 50 87 00

Jeres egne programmer sendes til samme adresse. (der venter stadig en belønning i form af bånd eller disketter efter eget ønske).

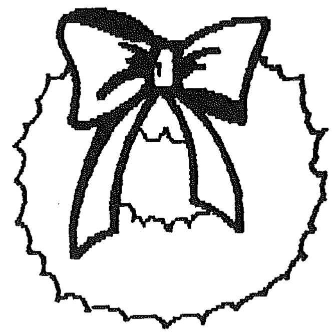
Kim

Indhold i MSX-BIB:

- **"Thorkild"**, styr din loppe op af kloaken. Vandvittig morsomt.
- **"X-Basic"**, oversætter basicprogram til maskinkode resulterende i en meget stor hastighedsforøgelse.
- **"Milas"**, teksteventyr i Milas's slot. Rimelig underholdende.
- **"Nim"**, det gamle kinesiske pindespil - hvem tager den sidste pind?
- **"Tank"**, 2-mandsspil hvor man skal kanonføde hinanden.
- **"Wall"**, 2-mandsspil lignende bordtennis.
- **"Seafight"**, Skyd jetjagere, der angriber ens skib.
- **"Fødag"**, sig tillykke til din mor med et lille grafik/lyd show.
- **"Kalender"**, Udregner kalender for ønsket år eller ugedag for dato.
- **"Colortrim"**, definer nye farver mellem 512 mulige. Kun til SVI-738.
- **"Bronski"**, spiller Bronski Beat's 'Smalltown boy'.
- **"Musik"**, en lang række kendte melodier, bl.a. 'Cavatina'.
- **"R2D2"**, tegner det lille kære metalvæsen.
- **"Lamborghini"**, har du ikke råd til at købe en, så se en. Flot!
- **"Lineshow"**, meget flot demonstrationsprogram med bevægende linier.
- **"Kegle"**, vælt den enlige bevægende kegle med din bowlingkugle.

MSX BIB – MENU TIL PC

- **"Figflyt"**, kan flytte og dreje figurer du tegner ved at angive hjørnekoordinater. Regner nye ud.
- **"Sprite"**, tegn din sprite og du får hvad der skal stå i datalinierne. Meget enkelt.
- **"Regression"**, smart program der ud fra indtastede data (koordinater) tegner en tilpasset kurve.
- **"Tegne"**, lille tegneprogram med de gængse kommandoer. Flot grafik.
- **"Snake Valley"**, æd modstanderens hale inden han æder din. For 1 eller 2 spillere. Rigtig sjovt!
- **"Biorytmer"**, afgør hvordan din fysiske, psykiske & intellektuelle tilstand er d.d.
- **"Chopper"**, helikoptorspil med 12 baner, incl. designerprogram til at lave mange flere.
- **"Ormrun"**, Charlottenlund Travbane med orme, flot grafik & lyd.
- **"Demo"**, oplev hvilke grafiske muligheder din MSX indeholder.
- **"Amorti"**, regner rente, afdrag og restgæld på din afbetaling ud.
- **"Tips"**, indtast dine tips (også sys.) og prog. viser antal rigtige.
- **"The Maze"**, lav en labyrint og få en anden til at slippe igennem.
- **"Life"**, tegn et mønster af celler, og du ser dem udvikle sig.
- **"Sound Maker"**, lav den rigtige lyd til dit sdpil på denne flotte mikserpult.
- **"Halv Tolv"**, lige som i Monte Carlo, på med pokerfjæset.
- **"Danmark"**, lær de danske byers beliggenhed, flot grafik.
- **"Oil"**, bliv olie-sheik på no time, sjovt to-mands-spil.
- **"Puzzle"**, sjovt puslespil på 16 brikker med bevæglige billeder.
- **"Skyd Nu"**, skeetskydning som du kender det fra Ol, hurtig grafik.
- **"Pengo"**, det iskolde gys, klassikeren fra spillehallerne.
- **"Søjle"**, behandler tal og stiller dem op som kurver el. søjler.
- **"Eliza"**, Psykologen hjælper dig med kærestesorgerne, på engelsk.
- **"Graf"**, tegner en graf for den indtastede funktion, brugervenligt.
- **"Kartotek"**, hold styr på dine cassette bånd og programmer.
- **"Moon Mission"**, superlækkert grafik lander program, 5 baner.
- **"Frogrun"**, få frøen sikkert over vejen og floden.
- **"Dump"**, screendump prog. til din Epsonkompatible printer. 4 forstørrelser. 4 gråtoner.
- **"Dbase"**, hurtig dbase hvor du kan sætte alt i system, indbygget udprintningsfacilitet.
- **"Screen Store"**, kan gemme to skærmbilleder og lynhurtig få dem frem igen. Kun til 64 k maskiner.
- **"Ram Disc"**, arbejd med to programmer på samme tid. Kun til 64 k maskiner.



Menu til PC

Gunnar Larsson fra Sverige har sendt os et PC-program der skal køres under GW-Basic.

Før programmet kan benyttes skal du selv lige ændre i linierne 120-170, 280-360, 390-430 & 530-590. Skriv her navnene på de programmer som menuen skal kunne starte. Programmerne skal alle være Basic programmer, men som man vil kunne se når man RUN'ner programmet kan man også gå direkte ud i DOS eller afbryde programmet.

Vi takker Gunnar for hans bidrag til PC spalterne og kan jo så kun opfordre alle andre til også at vise hvad de har lavet på deres PC'er.

MENUTILPC

```
10 REM PROGRAMNAMN  : MENU.BAS
20 REM KONSTRUKTöR  : GUNNAR LARSSO
N
 30 REM DATUM        : 1987-12-17
40 REM DATOR        : BONDWELL 38PC
50 REM BASIC        : GWBASIC
60 REM ---------------------------
-----------------------
70 CLS
80 Y1$="                       ╔════════
══════════════╗"
90 Y2$="                       ║         ME
NY  1          ║"
100 Y3$="                       ╚═══════
══════════════╝"
110 Y4$="╔═══╤══════════════════════
═╗  ╔═══════════════════════╗"
120 Z1$="║ 1 │ Program  1
 ║  ║ 6 │ Program  6          ║"
130 Y5$="╟───┼──────────────────────
─╢  ╟───────────────────────╢"
 140 Z2$="║ 2 │ Program  2
 ║  ║ 7 │ Program  7          ║"
 150 Z3$="║ 3 │ Program  3
 ║  ║ 8 │ Program  8          ║"
160 Z4$="║ 4 │ Program  4
 ║  ║ 9 │ Program  9          ║"
 170 Z5$="║ 5 │ Program  5
 ║  ║ 0 │ MENY  2             ║"
 180 Y6$="╚═══╧══════════════════════
═╝  ╚═══════════════════════╝"
190 LOCATE 3,10 : PRINT Y1$ : PRIN
 T TAB(10)Y2$  : PRINT TAB(10)Y3$ :
  PRINT
200 PRINT TAB(10)Y4$ : PRINT TAB(1
 0)Z1$ : PRINT TAB(10)Y5$
210 PRINT TAB(10)Z2$ : PRINT TAB(1
 0)Y5$ : PRINT TAB(10)Z3$
220 PRINT TAB(10)Y5$ : PRINT TAB(1
 0)Z4$ : PRINT TAB(10)Y5$
230 PRINT TAB(10)Z5$ : PRINT TAB(1
 0)Y6$
240 K$=INPUT$(1)
250 IF K$="0"  GOTO 370
260 B%=ASC(K$)-48 : IF B%<1 OR B%>
 9 GOTO 240
270 ON B% GOTO 280,290,300,310,320
 ,330,340,350,360
280 RUN"PROGRAM 1"
290 RUN"PROGRAM 2"
300 RUN"PROGRAM 3"
310 RUN"PROGRAM 4"
320 RUN"PROGRAM 5"
330 RUN"PROGRAM 6"
340 RUN"PROGRAM 7"
350 RUN"PROGRAM 8"
360 RUN"PROGRAM 9"
370 CLS
380 Y2$="                       ║         M
 ENY  2          ║"
390 Z1$="║ 1 │ Program  10
 ║  ║ 6 │ Program  15         ║"
400 Z2$="║ 2 │ Program  11
 ║  ║ 7 │ Program  16         ║"
 410 Z3$="║ 3 │ Program  12
 ║  ║ 8 │ MS-DOS              ║"
 420 Z4$="║ 4 │ Program  13
 ║  ║ 9 │ AVBRYTA             ║"
 430 Z5$="║ 5 │ Program  14
 ║  ║ 0 │ MENY  1             ║"
440 LOCATE 3,10 : PRINT Y1$ : PRIN
 T TAB(10)Y2$  : PRINT TAB(10)Y3$ :
  PRINT
450 PRINT TAB(10)Y4$ : PRINT TAB(1
 0)Z1$ : PRINT TAB(10)Y5$
460 PRINT TAB(10)Z2$ : PRINT TAB(1
 0)Y5$ : PRINT TAB(10)Z3$
470 PRINT TAB(10)Y5$ : PRINT TAB(1
 0)Z4$ : PRINT TAB(10)Y5$
480 PRINT TAB(10)Z5$ : PRINT TAB(1
 0)Y6$
490 K$=INPUT$(1)
500 IF K$="0"  GOTO 70
510 B%=ASC(K$)-48 : IF B%<1 OR B%>
 9 GOTO 240
520 ON B% GOTO 530,540,550,560,570
 ,580,590,600,640
530 RUN"PROGRAM 10"
540 RUN"PROGRAM 11"
550 RUN"PROGRAM 12"
560 RUN"PROGRAM 13"
570 RUN"PROGRAM 14"
580 RUN"PROGRAM 15
590 RUN"PROGRAM 16"
600 CLS : LOCATE 10,25 : PRINT"Vil
 l Du komma till DOS tryck   *"
610 K$=INPUT$(1)
620 IF NOT K$="*" GOTO 70
630 SYSTEM
640 CLS : LOCATE 10,25 : PRINT"Vil
 l Du sluta tryck      *"
650 K$=INPUT$(1)
660 IF NOT K$="*" GOTO 70
670 END
```

DEN LYSERØDE PANTER

Den lyserøde Panter

```
1 '  ***********************
2 '  *                     *
3 '  * Hermed en tegning   *
4 '  * DEN LYSERØDE PANTER *
5 '  * spiller bold        *
6 '  * Fra vort medlem     *
7 '  * Tony Marcher Esbjerg*
8 '  *                     *
9 '  *                     *
10 ' ***********************
20 '
30 '
40 COLOR 9,1,1:SCREEN2,2
50 '
60 DRAW"bm150,5141h313g15h16h114dgd
11fdf3rd3f3rfr2e6ur3er6d5gd2gdgdg3d
gdg2dgd2gdgd2gdgd3gd3gd3gd2grd511"
70 '
80 DRAW"rfd3fdf2df3rfd2g2dgdgdgdg2d
gdgdgdg2dgdg2dg2dg3dg3dg2dgdg2dg3dg
dgdgdg2dglgl2hl2hl2hl13glglg4d3f2r4
fr14er7er4e2ue2u2e2u2e2ueueueueue2u
eue2ue2ue2ue3ue3ueue3ue2ue4ue2d64g2
f2"
90 '
100 DRAW"rf2rf2r2fr5fr11e2u2h3ulhlh
lhl2hl11u61fdfrereu8ere2r2u2eueueue
ue2ueueueu2eh11uh2uh3uh2uh5u4eu4eu4
e4r8er2ereueuh3r4e2u2h314g4"
110 '
120 DRAW"bm135,4f4r2e3"
130 DRAW"bm113,18r5e5u3h61hlh3"
140 DRAW"bm110,11e3ueu2rer19e"
150 DRAW"bm127,10r8d2u2h3"
160 DRAW"bm115,12f9df31"
170 DRAW"bm121,13f6df21"
180 DRAW"bm110,1116g"
190 DRAW"bm109,714g"
200 DRAW"bm158,313gfr3u"
210 DRAW"bm61,148r2ererer"
220 DRAW"bm64,153u2e3rer"
230 DRAW"bm158,165h414hl"
240 DRAW"bm160,163h414h"
250 DRAW"bm139,91gh3u4eu3e5u3h2u2hu
hu2huhu7eu4eu3hg"
260 DRAW"bm141,95u9eu"
270 DRAW"bm138,95u8eu"
280 DRAW"bm139,78r4fr3ueueu2eu2eueu
4h4uh10"
290 DRAW"bm136,81h3u2huhu2hu21eu4eu
4e"
300 DRAW"bm119,64g31g21gl2gl2glgl2g
111hl3g4dfr3g2d2f2dfr5ferer2e2u4r14
u412gl4urererererere"
310 DRAW"bm85,80e3r3gd3fd"
320 DRAW"bm91,77er4g2d4"
330 DRAW"bm94,76r2f2d4u2r4"
340 DRAW"bm97,77r10"
350 DRAW"bm79,77r110h213h120gl2glgl
g5d2f5r2fr18ur3er2er2erere2re2r5f
"

360 DRAW"bm43,77r18fr3f3dg31gl12gl1
7hl3ulu4e3rer"
370 DRAW"bm40,79r27"
380 DRAW"bm38,81r29"
390 DRAW"bm37,85r27"
400 DRAW"bm40,78d8"
410 DRAW"bm43,77d10"
420 DRAW"bm46,77d10"
430 DRAW"bm49,77d10"
440 DRAW"bm52,77d10"
450 DRAW"bm55,77d10"
460 DRAW"bm58,77d10"
470 DRAW"bm61,77d10"
480 DRAW"bm37,83r29"
490 DRAW"bm64,78d7"
500 DRAW"bm137,0f6"
510 DRAW"bm40,93fr12er"
520 DRAW"bm43,98fr9e"
530 DRAW"bm46,103r5"
540 DRAW"bm86,91fr9e"
550 DRAW"bm89,96r6"
560 DRAW"bm149,83r3f2rf3dfdfd7gd4gd
2gd2gd2gd2gdgdgd2g2dgdgd5frfr4e4ueu
1e2r2f2d7gdgd2g3dg2dg416hlh3u17eu2e
ueueu2eueueueu2eu5eu3eueu5h714"
570 A$="":FORM=1TO32:READA:A$=A$+CH
R$(A):NEXTM
580 SPRITE$(0)=A$
590 FORMM=70TO5STEP-1
600 PUTSPRITE0,(45,MM),15,0
610 NEXTMM
620 FORMM=5TO70
630 PUTSPRITE0,(45,MM),15,0
640 NEXTMM
650 D$=INKEY$:IFD$<>""THENCOLOR 15,
4,4:END
660 GOTO590
670 DATA0,0,0,6,31,63,63,127,127,63
,63,31,6,0,0,0,0,0,0,0,128,192,192,
224,224,192,192,128,0,0,0,0
```

Tak til Tony fra Johnny B

PC BIB

PC-BIB indholdsliste pr 20/11-1988.

Disk #1
Striker, et fedt helikopterspil i stil med scramble, du sendes på 4 opgaver på fjendens territorium.

Disk #2
FYFY disk indeholdende uartige historier + NIPPLES og selvfølgelig en finger der ligger resident i din PC og kommer frem i tide og utide.

Disk #3
Bombsquad, finder BOMBER i public domaine software.
ART, tegneprogram til EGA
Orbit, Satellit.

Disk #4
TTT, Yahtzee, WILLY the worm, Wildcat : olieboring i USA

Disk #5
Disktest, Autotest, Wizard, Fatload, Sub, Darth, Bandoc
Faker : et spil for hackerne der ikke har råd til telefonregningen.

Disk #6
PC-LOCK : kodeord på din harddisk

Disk #7
Slideshow : 21 digitaliserede billeder i 2 farver.

Disk #8
TIMESAVER : Timemanager, glem ikke dine aftaler !

Disk #9
Buyers Guide datafil, kræver at du har PC File III (ej Public Domaine)

Disk #10
LXT, Får din matrix-printer til at skrive med rigtig flotte tegnsæt.

Disk #11
LABEL, program der indeholder både database & tekstbehandling men hvis hovedformål er at udskrive LABELS.

Disk #12
En disk fyldt med musik demoer.

Disk #13
Diskutilities, fuld kontrol over dine disketter.

Disk #14
DASAN : Modemutility med 400 tlf nr på bulletin boards. Kræver at du har programmet PROCOMM (disk#45)

Disk #15
Dirty Disk. Endnu en FYFY disk, tag på Sex adventure.

Disk #16
Configurer dit eget BBS med denne diskette, masser af hjælp hele vejen igennem.

Disk #17
PYROTO: Modemprogram

Disk #18
CHEAP ASSEMBLER:
8088 assembler med god beskrivelse.

Disk #19/#20
Taleprogrammerne SAY & PC Parrot.
SI : System info

Disk #21
Gamedisk
3-Demon, Bricks, Fortune, Kong, Pango, PC-golf, Pitfall, Pyramid.

Disk #22
QMODEM : modemprogram

Disk #23
TYPEWRITER: lær at skrive på maskine.

Disk #24
Turbopascal rutiner. 3-D plot, worldmap, 3-d pyramid m.m.

Disk #25
FIDONET: Lav dit eget bulletinboard, her har du rutinerne

Disk #26
Masser af nyttige smårutiner

Disk #27
Dosleksikon, udførlig forklaring af alle dos-kommandoer. 2 disks

Disk #28
Family History System: Lav dit eget stamtræ.

Disk #29
Turbopascalrutiner.

Disk #30
Flere Turbopascalrutiner (ialt 58 filer)

Disk #31
ESIE: Kunstig intelligens, expert system.

Disk #32
PROLOG : Alle tiders programmeringssprog med virkelig god dokumentation på 76 K.

Disk #33
Turbopascal rutiner. endnu 57 filer

Disk #34
Arrg, endnu 15 Turbopascal rutiner Scroller, Fastwriter, Graphics m.m.

Disk #35
RTTY : RadioTeleTYpe for radioamatøren med kortbølgestation og RTTY-modem.

Disk #36
Sattelitpejling af Radioamatør satteliter.

Disk #37
AIRNAV: Realistisk fly navigation, ps. ikke flysimulator !
STARFIND: for den aktive astronom.

Disk #38
Forth: programmeringssprog, 87K dokumentation.

Disk #39
Pervert, Sopwith, Strip, Pinball, Xwing, Timemanager.

Disk #40
MONOPOLY, Oktober måneds topsælger, PC-Matadortype spil.

Disk #41
Sailing : Sejlspil hvor du kommer ud for en masse spænding.

Disk #42
WINE : Med dette program i baghånden kan du servere den rette mad til den rette vin og omvendt. Du kan læse om de forskellige vindistrikter og vine. Wooouw !!!

Disk #43
DANCAD 3D : CAD program der kræver 640 Kram.

Disk #44
KAPER : et Dansk spil i topklasse, du er her en sørøver med udsigt til at blive adlet og få komtessen i enden.

Disk #45
PROCOMM : modemprogram

Disk #46
KERMIT : Terminalprogram.

Disk #47
PC-MUSICIAN
En masse lækker musik.

Da Henrik Larsen har solgt sin PC og købt sig en SVI-738 kan han ikke mere tage sig af PC-BIB og derfor har jeg overtaget kassen med disketter.
Der er kommet 3 nye disketter hjem og en er forsvundet idet jeg har samlet #19 & #20 til en. Læs nedenfor hvordan du kan være med til at øge antallet af PB software.

Prisen er 35 Kr/stk alt inklusiv.
Et evt. overskud går til fremtidige indkøb af Public Domaine software.

Hvis du har noget Public Domaine software som du tror andre kan have glæde af så har du muligheden for at erhverve dig en GRATIS diskette fra biblioteket pr fyldt du sender os + selvfølgelig din egen tilbage.

PC-BIB
Henrik Gilvad
Solrød Byvej 41
DK-2680 Solrød Strand

XPRESS-16 LINE-DEMOTIPS

XPRESS-16 Line-demotips

Jeg ville egentligt have vist jer hvordan man laver SPRITES på Xpress 16 men desværre gik det ikke helt let som det skulle så i må denne gang nøjes med et eksempel på hvordan man kan tegne linier bare ved at skrive til nogen porte.

Okay, man kan da godt bruge LINE kommandoen istedet for men jeg syntes lige jeg ville prøve at bruge nogen OUT kommandoer.

Hvis du kigger omme bag i en af de mange manualer du fik med til din Xpress 16, (Den lille blå) kan du se at der står en liste over portnumrene der bruges af maskinen. Et stykke nede står der MVDP.

```
3C0    MVDP PORT #0
3C1    MVDP PORT #1
3C2    MVDP PORT #2
3C3    MVDP PORT #3
```

Det er port #1 som jeg bruger i programmet. MVDP'en har nogen registre som man kan skrive til, og det gør man på følgende måde:

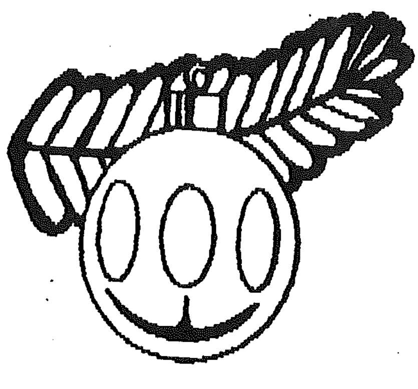
```
OUT(&h3C1),data:OUT(&h3C1),128+reg
```

Lad endelig vær med at skrive til nogen registre hvis du ikke er HELT sikker på hvad du laver !!!

Når du afprøver programmet kan du se at de første linier der tegnes knækker på en helt dum måde. Dette skyldes at Short-side er længere end Long-side, for så går der kuk i MVDP'ens regneri.

Programmet er et ret useriøst forsøg på at varme op til at lave nogen af de SPRITEs som manualen faktisk har lovet køberen at han kan lave. Jeg gætter på at alle jer med XPRESS 16 kun bruger MVDP'en som printerbuffer eller RAM-disk, det er dette som jeg gerne vil prøve på at ændre lidt.

```
10 REM
20 REM X'press 16 demo
30 REM By H.G.
40 REM MVDP-chip
50 REM LINE command
60 REM
70 SCREEN 5
80 FOR X=0 TO 255 STEP 8
90 VD=36:A=20:GOSUB 230 'X-coor.
100 VD=37:A=0:GOSUB 230
110 VD=38:A=X/2:GOSUB 230 'Y-coor.
120 VD=39:A=0:GOSUB 230
130 VD=40:A=X:GOSUB 230'Short step
140 VD=41:A=0:GOSUB 230
150 VD=42:A=40:GOSUB 230'Long step
160 VD=43:A=0:GOSUB 230
170 VD=44:A=12:GOSUB 230 'Color
180 VD=45:A=0:GOSUB 230 'ARG
190 VD=46:A=112:GOSUB 230'Line comm
and
200 NEXT X
210 BEEP
220 GOTO 220
230 OUT &H3C1,A:OUT &H3C1,VD+128:RE
TURN
240 '     ARG-ument
250 '
260 'bit  7 6  5  4  3   2  1  0
270 'ARG: 0 - mxd - diy dix - Maj
280 '
290 'MXD: Destination Memory select
300 '     0=128 KVram, 1=Expansion
310 'DIX: 0=right, 1=left
320 'DIY: 0=Down,  1=Up
330 'MAJ: 0: X =Long Y=Short side
340 '     1: Y =Long X=Short side
```



Brev fra Sabro

Fra Mogens Petersen i Sabro har vi modtaget følgende brev:

Jeg er forholdsvis nybegynder på printer (plotter Prn 41) - har i nogle programmer der umiddelbart kan køre på en sådan?

Kan i oplyse mig om hvordan "dip switches" virker og hvad de kan bruges til?

Når LLIST komandoen anvendes og programmet fylder mere end en A4 side, fortsætter plotteren med at køre. Hvorledes får jeg den til at stoppe automatisk eller køre videre på en ny side?

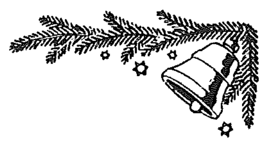
Dette er mange spørgsmål til plotteren, håber I kan hjælpe eller henvise til læsestof der kan løse ovenstående.

Jo vist kan vi hjælpe. For at starte fra en ende af så er der ikke nogle programmer i BIB der er til plotter, så spørgsmålet må gå videre til medlemmerne, der hellere end gerne må sende nogle til BIB.

"DIP switches" har den virkning at man kan indstille visse funktioner på printeren/plotteren således at disse funktioner er i kraft når apparatet tændes. For eks. har min printer forskellige landes tegnsæt, og her kan man med DIP switch'ene indstille hvilket tegsæt der skal gælde når printeren tændes. Hvilke funktioner din plotters DIP switches har må du se i manualen.

Dit sidste spørgsmål vedrører et alment problem både for printer- & plotterfolk der benytter enkeltark. Der er ikke nogen direkte løsning, så jeg måtte igang med at lave en lille mc-rutine der kunne klare det. Rutinen virker simpelt hen på den måde at den tæller antallet af linier der udprintes, og hver gang den når et bestemt antal, stopper den udskrivningen og venter på at man trykker en tast. Rutinen har jeg lagt oppe i systemvariablerne, nærmere bestemt i musik-bufferen. Dette resultere i at rutinen både virker i basic og i DOS. I og med at rutinen ligger i musik-bufferen må man ikke bruge "PLAY" samtidigt med (man vil få en "SYNTAX ERROR"). Men nu til programmet. Man starter med at taste basic-programmet ind og køre det. Hvis så fremt i fald man ingen fejl har lavet vil der bliver gemt en fil på bånd/disk kaldet "PRNPAU". Når man har brug for det skriver man BLOAD"PRNPAU",R og rutinen klarer resten selv. Det eneste man kan have brug for er at nulstille tælleren der tæller antallet af udprintede linier. Dette sker automatisk hver gang man skriver LLIST, men kan gøres manuelt med A=USR9(0).

Kim



```
10 'Print Pause
20 RESTORE 120:J=0
30 FORI=&HF975TO&HF9D8
40 READX$:POKEI,VAL("&H"+X$)
50 J=J+VAL("&H"+X$):NEXTI
60 IFJ<>11937THENPRINT"DATAFEJL!":S
TOP
70 A=60 'Antal linier per side,
         kan ændres efter behov
80 B=80 'Antal tegn per linje,
         kan ændres efter behov
90 POKE&HF9BA,A-1:POKE&HF9C9,B-1
100 PRINT"Gør disk/bånd klar til sa
ve og tryken tast!":A$=INPUT$(1)
110 BSAVE"PRNPAU",&HF975,&HF9D8
120 '
130 DATA F3,21,C5,FF,36,F1,21,89
140 DATA FF,11,99,F9,36,C3,23,73
150 DATA 23,72,21,AC,F3,73,23,72
160 DATA 21,B6,FF,11,AB,F9,36,C3
170 DATA 23,73,23,72,F5,3A,16,F4
180 DATA FE,00,28,08,3E,00,32,D7
190 DATA F9,32,D8,F9,F1,C9,F3,F5
200 DATA E5,FE,0A,20,0E,21,D8,F9
210 DATA 36,00,2B,7E,FE,3B,28,12
220 DATA 34,18,14,FE,0E,38,10,21
230 DATA D8,F9,7E,FE,4F,28,E9,34
240 DATA 18,05,36,00,CD,9F,00,E1
250 DATA F1,C9,00,00
```

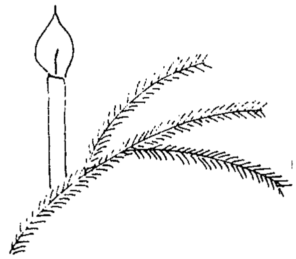
SKRIFT PÅ SKÆRMEN

Kursiv skrift på skærmen

```
1 'Denne lille rutine
2 'giver dig kursiv skrift
3 'på skrærmen kan
4 'kombineres med
5 'fed skriften
6 'af Johnny B
7 '
9 'Maskinkoden
10 DATA 2A,24,F9,11,7,1,19,11,F0,7,
6,4,C5,1B,23,DD,21
20 DATA 4A,0,FD,2A,C0,FC,CD,59,1,CB
,3F,DD,21,4D,0,FD
30 DATA 2A,C0,FC,CD,59,1,C1,10,E2,2
3,23,23,23,1B,1B,1B,1B,7A,B3,20,D4,
C9
40 '
1000 'LÆGGER MASKINKODEN På PLADS
1010 FORA=&HD000TO&HD036:READX$
1020 POKEA,VAL("&H"+X$):NEXT
1030 '
1040 'GEMMER MASKINKODEN SOM BINÆR
FIL
1050 BSAVE"KURSIV.BIN",&HD000,&HD03
6
1060 PRINT"DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
```

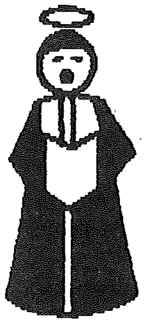
```
1 'Denne lille rutine
2 'giver dig fed skrift
3 'på skrærmen kan
4 'kombineres med
5 'kursiv skriften
6 'af Johnny B
7 '
9 'Maskinkoden
10 DATA 2A,24,F9,1,F8,7,C5,DD,21,4A
,0,FD,2A,C0,FC,CD,59
20 DATA 1,57,CB,2F,B2,DD,21,4D,0,FD
,2A,C0,FC,CD,59,1
30 DATA C1,23,B,78,B1,20,DE,C9
40 '
1000 'LÆGGER MASKINKODEN På PLADS
1010 FORA=&HD600TO&HD628:READX$
1020 POKEA,VAL("&H"+X$):NEXT
1030 '
1040 'GEMMER MASKINKODEN SOM BINÆR
FIL
1050 BSAVE"FAT-BAS.BIN",&HD600,&HD6
28
1060 PRINT"DEFUSR=&HD600:A=USR(0)
```

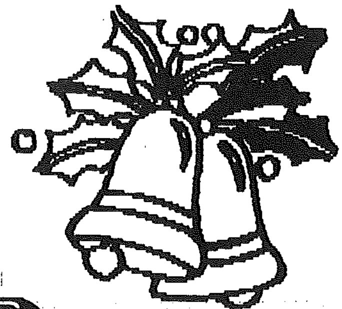
begge binære filer skal du
bloade,r
hver gang du gentager spøgen
blir skiften endnu tykkere
eller skævere
hej Johnny B



```
1 'Hermed en fed... skrift rutine
3 'prg opretter en Fatdos.com fil
4 'Prg er lavet af Stanislav Deja
5 'Tyskland.
6 'Public Domain sålænge copyright
7 'findes i programmet
8 'Hej Johnny B
9 '
10 DATA 2A,24,F9,11,8,1,19,1,D8,4,C
5,DD,21,4A,0,FD
20 DATA 2A,C0,FC,DF,57,CB,2F,B2,DD,
21,4D,0,FD,2A,C0,FC
30 DATA DF,C1,23,B,78,B1,20,E2,E,9,
11,31,1,CD,5,0
40 DATA C9,44,69,63,6B,65,72,20,5A,
2D,53,61,74,7A,20,69
50 DATA 6D,20,4D,53,58,44,4F,53,2E,
20,28,63,29,20,53,74
60 DATA 2E,44,65,6A,61,20,26,20,47,
2E,50,61,62,73,74,24
70 DATA FF,FF,FF,EF,FF,FF,EF,EF,FF,
FF,FF,FF,EF,DF,FF,EF
80 DATA 4F,FF,DF,FF,FF,FF,7F,FF,FF,
FF,EF,FF,FF,FF,FF,FF
90 '
100 'ÅBNER EN DATA FIL TIL DOS = *.
COM
110 OPEN"FAT-DOS.COM"FOROUTPUTAS#1
120 FORI=0TO &H7F
130 READX$
140 X=VAL("&H"+X$)
150 PRINT#1,CHR$(X);
160 NEXTI
170 PRINT"færdig:Fat-dos.com oprett
et
180 CLOSE
190 '
200 'OBS copyright findes
210 'i maskinkoden
```

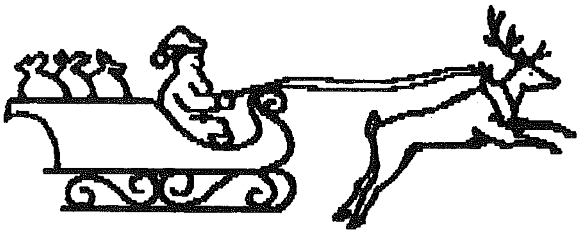
KØB-SALG & NYE MEDLEMMER





Microline 80 sælges fungerer perfekt, komplet reperations manual medfølger, 700 kr. Evt. bytte med farve monitor.

Henvendelse til Jonas Tromborg på tlf. 02-652898 eller skriv til Lærkevangen 27, 2750 Ballerup.



INDMELDELSESBLANKET

FORNAVN: ______________________________

EFTERNAVN: ______________________________

ADRESSE: ______________________________

TLFNR.: ______________________________

POSTNR. +BY: ______________________________

ALDER: ______________________________

MASKINE: ______________________________

DIV. UDSTYR: ______________________________

INTERESSE OMRADE: ______________________________

KØB-SALG & NYE MEDLEMMER

GOD JUL

KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP

MSX BRUGER-KLUBBEN.
KASSERER PREBEN LUND
HYLDESPJÆLDET
TØMMERSTRÆDET 19
2620 ALBERTSLUND

SVIBIB

SVI BIB

SVI BIB er KUN til SVI 318-328

SVIBIBS's POSTGIRONR. er:
4077385

Bestilling af programmer gøres på postgiro hvorpå der skrives hvilke programmer du ønsker,samt om du vil have disk eller bånd.
Husk også at skrive din egen adr. tydeligt helst **BLOKBOGSTAVER.**

PRISER

Bånd	-	25kr.
5.25" Disk	-	25kr.
Pris pr. program	-	10kr.
Pris pr. programpakke	-	15kr.
Udlistning af program	-	5kr.

Programpakkerne er lavet på den måde at man loader alle programmerne ind på en gang , og kan så vælge ved hjælp af en meny hvilket program man ønsker at køre derefter kan man stoppe og vende tilbage til menyen ovs.ovs.

HUSK når I bestiller programpakker at skrive hvilken katarogi I ønsker det pågældende nr. fra.

Programmerne bestilles hos:

Per Underlien
Rytterhusene 44
2620 Albertslund
GIRONR. 4077385

Programmer der ønskes optaget i SVIBIB sker på samme adr.
Det er jo sådan at vi NU GIVER
2 bånd eller
5 5.25" disk
For de programmer der optages i SVI BIB.

Hilsen Per

Liste af programtitler i SVIBIB :

Nyttige programmer :

Database , Editor , Hushold ,Matte, Mc scroll , Ramdis , Rentereg , Rulleteks , Screen Rig , Sdump.mc, Sorter , Sprite ed , Sprog , Tegner , Talkback , Taperut , Tips Kalender , Supertegn , Periode

Spil :

Aladdin , Bovla, Bjerg, Darts, Death, Diktator, Frans, Hell, Kalaha, Skyd nu, Oil

Spil pakker :

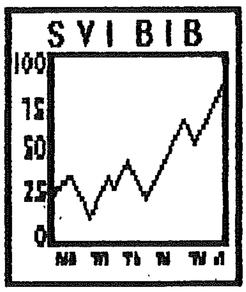
Nr. 1 : Male , Pyramide , Labyrant
Nr. 2 : Pusle , Attack , Roulette
Nr. 3 : Flight , Sur , War
Nr. 4 : Mons , Hopper , Star
Nr. 5 : Moon , Myre , Slange
Nr. 6 : Robot , Pengo , Snowball
Nr. 7 : Danmark , Frogger
Nr. 8 : Skyttepro , Lemona

Musik pakker :

Nr. 1 : Rock musik 9 numre
Nr. 2 : Rock musik 9 numre
Nr. 3 : Musik 9 numre
Nr. 4 : Lyd Kim , Sound Kim , Orgel

Andet pakker :

Nr. 1 : Rio , Lys , Ghost , Børge
Symtri , Grafik



Kun til disk :

Budgetpro. , Dbase 1 no.1 , Grafen Tegnepro. , Telefonpro.

SE DEN LILLE KATTEKILLING

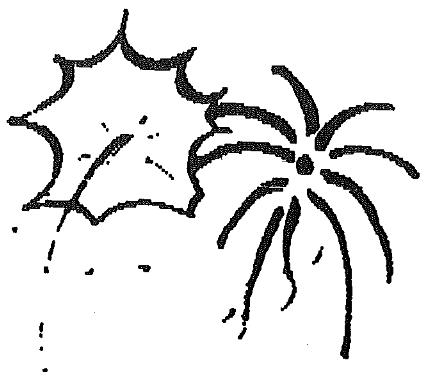
Se den lille Kattekilling

```
1 'Hej fans
2 'hermed et lille musikstykke
3 'det er faktisk Johnny B live
4 'det er optaget fra Midi keyboard
5 'til midirecorder Yamaha derefter
6 'converteret til Composer med
7 'noder og derefter til basic
8 'play med et Japansk program
9 'det spiller måske ikke helt
10 'fint men dog OK når man tænker
11 'på alle de konverteringer
12 '
13 'Altså nu til:
14 'Se den lille kattekilling
15 '
16 'Hej Johnny B
17 '
1000 PLAY "R2.E16.R16.E16.","R2.E16
.R16.E16.","R2.E16.R16.E16."
1010 PLAY "R16.L32ER16.E8.L8GL32ER1
6.ER16.L8EG","R16.L32ER16.E8.L8GL32
ER16.ER16.L8EG","R16.L32ER16.E8.L8G
L32ER16.ER16.L8EG"
1020 PLAY "L32ER16.L8CEL2DR8","L32E
R16.L8CEL2DR8","L32ER16.L8CEL2DR8"
1030 PLAY "L32DR8DR16.DR8L8DFL32DR8
DR8","L32DR8DR16.DR8L8DFL32DR8DR8",
"L32DR8DR16.DR8L8DFL32DR8DR8"
1040 PLAY "L8DCDEDL2C","L8DCDEDL2C"
,"L8DCDEDL2C"
1050 PLAY "R8.L32ER16.ER16.ER16.L8E
G","R8.L32ER16.ER16.ER16.L8EG","R8.
L32ER16.ER16.ER16.L8EG"
1060 PLAY "L32ER8ER16.L8EGECEL2D","
L32ER8ER16.L8EGECEL2D","L32ER8ER16.
L8EGECEL2D"
1070 PLAY "R8L32DR16.DR16.DR16.L8D"
,"R8L32DR16.DR16.DR16.L8D","R8L32DR
16.DR16.DR16.L8D"
1080 PLAY "FL32DR16.DR16.DR16.L8CDE
D","FL32DR16.DR16.DR16.L8CDED","FL3
2DR16.DR16.DR16.L8CDED"
1090 PLAY "L2CR8.L32CR8.O3GR16.","L
2CR8.L32CR8.O3GR16.","L2CR8.L32CR8.
O3GR16."
1100 PLAY "GL4G#L32GR8.GR16.L16AL32
BR8O4CR32","GL4G#L32GR8.GR16.L16AL3
2BR8O4CR32","GL4G#L32GR8.GR16.L16AL
32BR8O4CR32"
1110 PLAY ""
```

```
10 'HERMED ET MUSIKSTYKKE IGEN
20 'DET ER LOUISRAG INDTASTET
30 'AF RUNI DAM I COMPOSER
40 'OG CONVERTERET AF MIG OG
50 'MIT JAPANSKE PROGRAM TIL
60 'BASIC PLAY
70 'OBS HVIS NOGEN HAR NOGLE
80 'GODE SOUND KOMMANDOER
90 'INSTRUMENTLIGNENDE SA VIL
100 'JEG GERNE HØRE DEROM
110 '
120 GOD FORNØJELSE
130 JOHNNY B MUSIK
140 '
1000 PLAY "S13M10000T80V11L16O5GL8O
6CL16O5AGEL8D","S13M10000V11T80L16O
3GL8O4CL16O3AGEL8D","T80R2"
1010 PLAY "L16CL8EL16DCO4BL8A","L16
CL8EL16DCO2BL8A","R2"
1020 PLAY "L16GL8AL16A#BO5CDE","L16
GL8AL16A#BO3CDE","R2"
1030 PLAY "L8FR8V13GV9L16GA","L8FR8
V13GR8","R4S13M10000V11L8O3GR8"
1040 PLAY "BGABBL8BL16B","V9DO4GO2G
O4G","O4DR8O3GR8"
1050 PLAY "BDEBBFED","O3DO4GO2GO4G"
,"O4DR8O3GR8"
1060 PLAY "EL8AL16EL8AL16O4GA","O3C
O4EO2GO4E","O4CR8O3GR8"
1070 PLAY "O5EO4GAO5EECO4BA","O3CO4
EO3ED#","O4CR8O3ED#"
1080 PLAY "BL8O5GL16O4BL8O5GL16O4GA
","DO4GO2GO4G","O4DR8O3GR8"
1090 PLAY "O5FO4GAO5FFO4BAG","O3DO4
GO2GO4G","O4DR8O3GR8"
1100 PLAY "AL8O5EL16O4GGAO5EO4A","O
3CO4EO2GO4E","O4CR8O3GR8"
1110 PLAY "O5EO4AO5CEL8EL16GA","O3C
O4EO3ED#","O4CR8O3ED#"
1120 PLAY "BGABBL8BL16B","DO4GO2GO4
G","O4DR8O3GR8"
1130 PLAY "BDEBBFED","O3DO4GO2GO4G"
,"O4DR8O3GR8"
1140 PLAY "EL8AL16EL8AL16O4GA","O3C
O4EO2GO4E","O4CR8O3GR8"
1150 PLAY "O5EO4GAO5EECO4BA#","O3CO
4EO3ED","O4CR8O3ED"
1160 PLAY "AG#AO5C#C#EL8A","C#O4EO2
AO4G","O4C#R8O3AR8"
```

SE DEN LILLE KATTEKILLING

```
1170 PLAY "L16GFEFFCL8D","O3DO4FO3A
G#","O4DR8O3AG#"
1180 PLAY "L16ECDEEO4BL8O5D","GF#AB
","GF#AB"
1190 PLAY "L4CL8CL16GA","O4CL16O3BA
AGL8E","O4CL16O3BAAGL8E"
1200 PLAY "BGABBL8BL16B","DO4GO2GO4
G","O4DR8O3GR8"
1210 PLAY "BDEBBFED","O3DO4GO2GO4G"
,"O4DR8O3GR8"
1220 PLAY "EL8AL16EL8AL16O4GA","O3C
O4EO2GO4E","O4CR8O3GR8"
1230 PLAY "O5EO4GAO5EECO4BA","O3CO4
EO3ED#","O4CR8O3ED#"
1240 PLAY "BL8O5GL16O4BL8O5GL16O4GA
","DO4GO2GO4G","O4DR8O3GR8"
1250 PLAY "O5FO4GAO5FFO4BAG","O3DO4
GO2GO4G","O4DR8O3GR8"
1260 PLAY "AL8O5EL16O4GGAO5EO4A","O
3CO4EO2GO4E","O4CR8O3GR8"
1270 PLAY "O5EO4AO5CEL8EL16GA","O3C
O4EO3ED#","O4CR8O3ED#"
1280 PLAY "BGABBL8BL16B","DO4GO2GO4
G","O4DR8O3GR8"
1290 PLAY "BDEBBFED","O3DO4GO2GO4G"
,"O4DR8O3GR8"
1300 PLAY "EL8AL16EL8AL16O4GA","O3C
O4EO2GO4E","O4CR8O3GR8"
1310 PLAY "O5EO4GAO5EECO4BA#","O3CO
4EO3ED","O4CR8O3ED"
1320 PLAY "AG#AO5C#C#EL8A","C#O4EO2
AO4G","O4C#R8O3AR8"
1330 PLAY "L16GFEFFCL8D","O3DO4FO3A
G#","O4DR8O3AG#"
1340 PLAY "L16ECDEEO4BL8O5D","GF#AB
","GF#AB"
1350 PLAY "CL16GGL8GG","O4CR8R4","O
4CR8R4"
1360 PLAY "L16GGGGGGL8G","O3DBO2GO3
B","DR8O3GR8"
1370 PLAY "L16GGGGGGL8G","DO4FO2GO4
F","O4DR8O3GR8"
1380 PLAY "L16O6EGO5BO6CEO5F#GO6C",
"L32O3CGO4GGR8R4","V11O4CR8R4"
1390 PLAY "O5EFF#GAGEC","R2","R2"
1400 PLAY "L8O4BO5GO4A#O5G","L8O3DO
4FO3C#O4E","V7DR8C#R8"
1410 PLAY "R16L16O4BO5DFAGFD","O3DO
4FO2GO4F","DR8O3GR8"
1420 PLAY "R8L32O4GO5CEGR8O4GO5CEG"
,"L4CO3B","V11L4O4CO3B"
1430 PLAY "R8L16GEAEL8G","AG","AG"
1440 PLAY "L16GGGGGGL8G","L8DBO2GO3
B","V7L8O4DR8O3GR8"
1450 PLAY "L16GGGGGGL8G","DO4FO2GO4
F","O4DR8O3GR8"
1460 PLAY "L16O6EGO5BO6CEO5F#GO6C",
"L32O3CGO4GGR8R4","V11O4CR8R4"
1470 PLAY "O5EFF#GAGEC","R2","R2"
1480 PLAY "R8L8O6CO5BA","R8L8O3F#F#
F#","R8O3F#F#F#"
1490 PLAY "R16L16GF#GAGEC","GO4EO3E
O4E","V7GR8O4ER8"
1500 PLAY "R16O4GF#GG#AA#B","O3DBO2
GO3B","DR8O3GR8"
1510 PLAY "L8O5CL16AGECO4BA","O4CR4
R8","O4CR8R4"
1520 PLAY "O5GGGGGGL8G","O3DBO2GO3B
","DR8O3GR8"
1530 PLAY "L16GGGGGGL8G","DO4FO2GO4
F","O4DR8O3GR8"
1540 PLAY "L16O6EGO5BO6CEO5F#GO6C",
"L32O3CGO4GGR8R4","V11O4CR8R4"
1550 PLAY "O5EFF#GAGEC","R2","R2"
1560 PLAY "L8O4BO5GO4A#O5G","L8O3DO
4FO3C#O4E","V7DR8C#R8"
1570 PLAY "R16L16O4BO5DFAGFD","O3DO
4FO2GO4F","DR8O3GR8"
1580 PLAY "R8L32O4GO5CEGR8O4GO5CEG"
,"L4CO3B","V11L4O4CO3B"
1590 PLAY "R8L16GEAEL8G","AG","AG"
1600 PLAY "L16GGGGGGL8G","L8DBO2GO3
B","V7L8O4DR8O3GR8"
1610 PLAY "L16GGGGGGL8G","DO4FO2GO4
F","O4DR8O3GR8"
1620 PLAY "L16O6EGO5BO6CEO5F#GO6C",
"L32O3CGO4GGR8R4","V11O4CR8R4"
1630 PLAY "O5EFF#GAGEC","R2","R2"
1640 PLAY "R8L8O6CO5BA","R8L8O3F#F#
F#","R8O3F#F#F#"
1650 PLAY "R16L16GF#GAGEC","GO4EO3E
O4E","V7GR8O4ER8"
1660 PLAY "R16O4GF#GG#AA#B","O3DBO2
GO3B","DR8O3GR8"
1670 PLAY "L4O5CL16C","O4CO3GCR8","
O4CO3GCR8"
1680 PLAY "","",""
1690 PLAY ""
```



RETTELSER MORSEPROGRAM

Rettelser til Kims morseprogram

KIM bragte i sidste nummer et program der kunne morse hvad man skrev samt skrive hvad man morsede ved hjælp af computeren.

Da jeg så hans program fik jeg et mindre hjertestop fordi jeg selv lige, efter kun 3 års bearbejdelse, havde færdiggjort et program magen til. ARRRRRG !!!

Som regel når jeg får et raserianfald sker der det at mine hænder fatter tastaturet og skriver KILL. Om dette er min psykologiske skyggeside der kommer frem og afreagerer eller om det er et forsøg på at skaffe bedre plads på mine disketter vides ikke.

OK, nu da jeg havde slettet mit eget program kunne jeg jo passende taste Kims ind og se hvad det duede til. Til min forbavselse var lyden slet ikke hvad mine sarte ører kalder morsesignaler, men bare nogen tilfældige blip blot uden den rytme og takt som morse normalt har. Denne mindre fatase fik jeg hurtigt ændret men til min gru indeholdt programmet endnu en fejl.

da da da dahh

Denne gang var det dog ikke værre end at jeg kun behøvede 9 timers arbejde før fejlen var rettet.
Fejlen var at punktummet '.' var forkert.

Jeg kontaktede KIM per telefon og kom allerede igennem i 5'te forsøg. Han var helt fra den ! hvilken katastrofe, et '.' der var forkert. Kim tog straks ind til Morse instituttets 5. afdeling og fandt en bog omhandlende dette emne.

Kim kontaktede mig derpå og kunne fortælle at jeg havde ret, et punktum var ikke di di di di di dit men di dah di dah di dah.

Nu er fejlen rettet og i kan få opdateret jeres version af Kims fantastiske Morseprogram ved at taste følgende linier ind, eller ved at bestikke KIM med 10 dKr. plus prisen for et lagringsmidel, se mere om dette i MSX-bib spalten.

-- . -.. ...- . -. .-.. .. --.
....-.. ... . -.
.... . -. .-. .. -.- --. .-.-.-

```
30 Dim A$(127),B$(255):A$(1)
40 HA=10
100 If Strig(0)ThenSound8,10:S=S+1:
    R=0:goto100
105 Sound 8,0
130 If S<Ha ThenA$=A$+"0" else A$=
    A$+"1"
180 Data E,T,I,A,N,M,S,U,R,W,D,K,G
    ,O,H,V,F,,L,Æ,P,J,B,X,C,Y,Z,Q,Ø
190 Data 47,1,39,2,35,3,33,4,32,5,
    48,6,56,7,60,8,62,9,63,0,85,.,
    115,",",76,?,45,Å,97,-
280 PrintC$;" ";:ForT=2ToLen(B$(Asc
    (C$))):ForR=1ToHa*3:Next:IfMid$
    (B$(Asc(C$)),T,1)="0"Then?".";:
    Sound8,10:ForPa=1ToHa*2:Next Pa
    :Sound8,0:NextElse?"_";:Sound8
    ,10:ForPa=1ToHa*8:NextPa:Sound
    8,0:Next
```

P.s.
Som nogen måske har bemærket er der flere ændringer, bla. har jeg lavet Æ,Ø,Å og ændret på prik/streg forskellen så den lyder mere rigtig Jeg har også sat hastigheden op til en grænse hvor det ikke mere BARE er prikker & streger men hvor morsetegnene efter et stykke tids træning bliver direkte omsat af hjernen til tegn.

Jeg har afprøvet programmet på min Kortbølgeradio ved at forbinde en RTTY-konverter til Joystick porten. Dette virkede ganske godt på de fleste Radioamatørstationer.

Iøjeblikket kører denne opstilling som en Morsemonitor så besøgende kan læse på skærmen hvad jeg modtager og hvad jeg sender.

Det største problem er computerstøjen der gør at RTTY-konverteren kun virker på kraftige stationer.

H.G. The Morse Master.

KAOS KIM KOKSER

Kaos Kim kokser

For nogen tid siden var der en udsendelse i DR i serien Hvælv, der omhandlede kaos. Kaos vs. orden er et mærkeligt fænomen man har fundet i matematikken.

Af: Kim Andersen

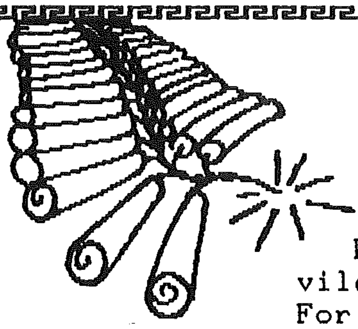
For at illustrere hvad det går ud på har jeg lavet et lille program der tegner det såkaldte Figentræ (ham der "opfandt" det, var en tysker der hed Figenbaum, men det ligner faktisk et træ). Figentræet udmærker sig ved at det af uforklarlige årsager, veksler mellem kaos og orden. Hvilket matematisk princip det gøre efter vil jeg ikke begynde at udrede, men prøv at taste det ind og kig. Man vil opleve at der i træet er nogle "vinduer", hvor der hele træet gentager sig. Øverst i træet, er det største vindue, hvori træet er at finde tre gange, man kalder det da et "trevindue". I programmet har jeg lavet en forstørrelsesfunktion, hvor man med to små streger styret af cursorpilene op og ned og space, kan vælge et stykke ud, der skal forstørres vertikalt. Man vil da opdage at der er et uendeligt antal "vinduer" igennem træet.
Vil man have et flottere træ, kan man ændre på parameteren der angiver antal punkter pr. linie.
At træet bliver tegnet fra oven af, skyldes at det da bliver flottere (hvilket igen beror på det matematiske princip det kører på).

Det andet lille program, kaldet snefnug, viser dannelsen af en fraktal kurve ud fra et ganske bestemt princip. Programmet kører af sig selv.

```
10 '...Figen
20 '...Kim Andersen 1988
30 DEFSNG A-Z
40 SCREEN2
50 SPRITE$(0)=CHR$(255):SPRITE$(1)=
CHR$(255)
60 P=50  'Antal punkter pr. linie
70 YS=2.9'Startkoordinat p y-akse
80 YE=4   'Slutkoordinat p y-akse
90 XS=0   'Startkoordinat p x-akse
100 XE=1   'Slutkoordinat p x-akse
110 DY=(YE-YS)/192:Y=YE:B=0:X=.1:D=
17
120 DEFFNA(X)=Y*X*(1-X)
130 FORT=1TOD:X=FNA(X):NEXT
140 FORT=1TOP:X=FNA(X):PSET(256*((X
-XS)/(XE-XS)),B),15:NEXT
150 B=B+1:Y=Y-DY
160 IFY<=YSTHEN190
170 IFINKEY$="s"THEN190
180 GOTO130
190 Y1=-1:SP=1:Y=0:GOSUB220:Y1=Y
200 SP=0:Y=191:FORT=0TO200:NEXT:GOS
UB220
210 PUTSPRITE0,(0,209),0,0:PUTSPRIT
E1,(0,209),0,0:YE=YE-Y1*DY:YS=YS+(1
91-Y)*DY:CLS:GOTO110
220 D=STICK(0)
230 IFD=1ANDY>0ANDY>Y1+1THENY=Y-1
240 IFD=5ANDY<191THENY=Y+1
250 PUTSPRITESP,(124,Y-1),14,SP
260 IFSTRIG(0)THENRETURN
270 GOTO220
```

```
10 '...Snefnug
20 '
30 TI=40:ONINTERVAL=62GOSUB190:INTE
RVALON
40 CLS:PRINT"Udregninger foretages!
"
50 DIMA(5),X(1024),Y(1024)
60 PI=ATN(1)*4:A(1)=0:A(2)=PI/3:A(3
)=-2*A(2):A(4)=A(2)
70 FORT=-PI-2*PI/3TOPI+2*PI/3STEPPI
/3:C(FIX(T)+5)=COS(T)*(256/243):S(F
IX(T)+5)=SIN(T)*(256/243):NEXT
80 T=1:X(0)=0:Y(0)=133
90 FORF5=1TO4:V=V+A(F5)
100 FORF4=1TO4:V=V+A(F4)
110 FORF3=1TO4:V=V+A(F3)
120 FORF2=1TO4:V=V+A(F2)
130 FORF1=1TO4:V=V+A(F1)
140 X(T)=X(T-1)+C(FIX(V)+5):Y(T)=Y(
T-1)-S(FIX(V)+5):T=T+1
150 NEXT F1,F2,F3,F4,F5
160 INTERVALOFF:SCREEN2
170 FORA=5TO-4STEP-1:GOSUB180:FORR=
0TO500:NEXTR,A:GOTO170
180 CLS:PSET(0,133),15:FORT=4^ABS(A
)TO1024STEP4^ABS(A):LINE-(X(T),Y(T)
),15:NEXT:RETURN
190 LOCATE17,10:PRINTUSING"##";TI:T
I=TI-1:RETURN
```

ANMELDELSER



Anmeldelser

Nu har året gået sin gang
så kunne jeg jo synge en sang
Men nu er det bare jeg glemmer
at vi så mister alle medlemmer
Jeg vil da undgå al klage og jammer
og istedet anmelde nogle programmer

Af: Kim Andersen

Titel: Matchday II
Firma: Ocean

Her har Ocean forsøgt at banke et fodboldspil, og det har de gjort så forbandet irriterende at det endnu ikke er lykkedes mig at få scoret et ærligt mål.

Man spiller to hold mod hinanden, enten to spillere eller mod computeren. Man styrer konsekvent den mand, der er tættest på bolden, og computeren sørger for resten af spillerne. Aflevering foregår ved at man skyder i den retning manden peger, med en styrke der bestemmes af et særligt "kickometer" (sådan kalder de det vist nok).

Før spillet starter har man et hav af modifikations-muligheder. Man kan bl.a. bestemme om holdene skal spille deffensivt eller offensivt.

En lille dybt hjerneforladt detalje er at målmanden ikke kan tage bolden med hænderne, men kun parere den, hvilket kan gøre det fuldstændig håbløst at redde et angreb.

I sin helhed er spillet nogenlunde rimeligt. Man føler dog nogen gange at det er som om at computeren bestemmer lidt for meget selv til at man har en fair chance for at vinde.

Kvalitet:8 Grafik:8 Action:9
Lyd:9 Betjening:7 Total:8,2

Titel: Basket Master
Firma: Dinamic

Dette er en virkelig flot, og vild morsom basket-ball simulator. For at starte med loader-billedet, er det nok det mest humoristiske jeg nogen sinde har set. Man ser en rigtig basket-freak, der står med en bold på fingeren. Når spillet er kørt ind, kommer der pludselig liv i billedet: Bolden begynder at køre rundt på fingeren, spillereren viser sine hvid-polerede tænder osv. Et virkelig originalt påfund.

Selve spillet er heller ikke af lave. Kun en enkelt spiller er der på hvert hold, men det er al rigeligt. Man kan drible, dunke, dreje rundt i luften osv., og laves der et godt angreb, bliver det gingivet i slowmotion i dobbelt størrelse.

Skal man finde et enkelt punkt, at sætte en finger på, er det at der til de to spillere er brugt karakterer og ikke sprites, som nok ville have været på sin plads, men det er en så lille detalje, at det ikke skal ødelægge noget som helst.

Kvalitet:10 Grafik:9 Action:10
Lyd:9 Betjening:9 Total:9,4

Titel: Star Seeker
Firma: Mirrorsoft

Et enkelt ikke spille-program blev det også til denne gang. Star Seeker består af to selvstændige programmer. Det ene er et hvor man kan studere stjernehimmelen. Man indtaster hvor på Jorden man befinder sig samt klokken i Greenwich-tid. Derefter får man stjernehimmelen tegnet. Man har nu mulighed for at få oplysninger på bestemte stjerner, eller man kan få stjernebillederne tegnet.

I den anden del kan man få lejlighed til at studere solsystemet, inklusiv Halleys Komet. I programmet kan man desuden få opgivet sol og måne op- og nedgang samt få tegnet månens form.

ANMELDELSER - LÆS LÆS

Programmet har udprintningsfacilitet til både MSX og Epson printer (applaus!), så man kan tage en lille lap papir med ud og få forøget sin viden inden for den astronomiske front.

En ulempe ved programmet er at det for størsteparten er skrevet i basic, så der er en del ventetid, når stjerne- og solsystemkort udregnes.

Kvalitet:10 Grafik:8 Action:-
Lyd:- Betjening:9 Total:9

Titel: 30 MSX Hits
Firma: Aackosoft

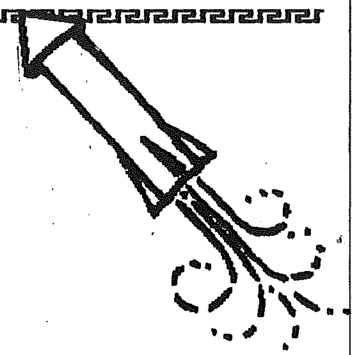
Til slut har vi her en rigtig lækkerbidsken for joystick-fanatikeren: Ikke mindre end 30 gode gamle spil til MSX. Nu kunne man måske tro at når man kan få 30 spil til en pris på mindre end 10 kr. pr. stk. så er det meste nok en gang imbecilt basicprogrammering. Når man ser rækken af titler, bliver man imidlertid positivt overrasket. Man finder så gode spil som Boulder Dash I og II, der hører til mine absolutte topfavoritter, samt Sorcery, der er et orgie af flot grafik. Et par musikprogrammer er der også blevet plads til. Det ene spiller Ravel's Bolero, ved hjælp af et holkort, der glider hen over skærmen og bl.a. styrer en trommeslager der sidder i hjørnet af skærmen.

Som et sidste eksempel vil jeg nævne et lille strategi-spil ved navn Skooter. Man er her en lille sjover der skal skoote rundt på et antal baner og indsamle fire små ting på hver bane. Banerne er opbygget som en slags labyrint hvor man til tider virkelig skal tænke sig om hvilken vej man går, udover af man skal tage sig i agt for de slemmer uhyre der ubarmhjertigt forfølger en.

At give karakterer til denne spillepakke er selvsagt umuligt, men kvaliteten i forhold til prisen er lige til UG+.

Game Over!

Læs læs læs



Ønsker du fortsat at være medlem af MSX Brugerklubben og dermed få tilsendt Syntax'en 10 gange om året bedes du gå på posthuset og betale kontingentet på 165,- dkr. Medlemmer i de andre skandinaviske lande gøres opmærksom på at det vedlagte danske giro-kort også kan benyttes hos jer.

Før du betaler, er det meget vigtigt at du sikrer dig at du har skrevet korrekt navn, adresse og telefonnr. Desuden beder vi dig at skrive følgende informationer på giro-kortet:

- Alder.

- Computertype, udstyr.

- Hvor mange år har du haft com.?

- Hvad var bedst/værst i 1988?

- Hvad synes du generalt om bladet?

- Hvad skal evt. ændres ved bladet?

- Ønsker og/eller ideer.

- Hvad er dine specifikke interesseområder (spil, nytteprog, programmere selv osv.)

Disse oplysninger vil vi bruge til at designe bladet, så det så vidt muligt vil dække alles interesser, ønsker og behov.

Som sidste år foretager vi en lodtrækning om to gavekort på 250,- dkr gældende hos Datacraft, blandt de rettidige indbetalte kontingenter. Ønsker du at deltage skal du altså sørge for at besøge posthuset inden:

>>> søndag d. 15 januar <<<

MUSIK AF JOHNNY

Musik af Johnny

```
10 ' *****************************
20 ' *                           *
30 ' *      P E T I T E          *
40 ' *      B O U T I Q U E      *
50 ' *                           *
60 ' *****************************
70 ' *                           *
80 ' *     S Y N T A X E N       *
90 ' *                           *
100 '*          1988             *
110 '*                           *
120 '*****************************
130 '*                           *
140 '*   UDVALGT AF:             *
150 '*                           *
160 '*   JOHNNY B MUSIK          *
170 '*                           *
180 '*****************************
190 :
200 CLEAR 1000:ON STOP GOSUB 1010:
STOP ON
210 SCREEN 2:COLOR 2,1,1:VDP(1)=VD
P(1)-64
220 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
230 PSET (70,91),1:PRINT #1,"Petit
e boutique":CLOSE #1
240 CIRCLE (127,95),70,8,,,.5
250 VDP(1)=VDP(1)+64
260 DIM A$(69,3)
270 A$(0,1)="T140":A$(0,2)="T140":
A$(0,3)="T140"
280 A$(1,1)="V805L8DEFD":A$(1,2)="
":A$(1,3)=""
290 A$(2,1)="V805L2F.E.D.L4DR4R8":
A$(2,2)="V8R405L16DR16DR16DR16DR16
R405L16C+R16C+R16C+R16C+R16R404L4A
FDR4R8":A$(2,3)="V8R404L16G+R16G+R
16G+R16G+R2.R2"
300 A$(3,1)="V804L8AB-AG+A05DFAR8R
4R804L8ABAG+A05DFAR8R4R804L8A"
310 A$(3,2)="V6R804L8DDDDDDD-D-D-D
-D-D-CCCCCCO3BBBBBB":A$(3,3)=""
320 A$(4,1)="V804L8B-AG+A05DEFDC+D
EFAGF+GAGL4DR4R8L8D"
330 A$(4,2)="V604L8FFFFFFAAAAAAB-B
-B-B-B-B-L4B-R4R805L8F"
340 A$(4,3)="V604L8DDDDDDFFFFFFGGG
GGGL4GR4R8R8"
350 A$(5,1)="V805L8DC04B05CDCEDC04
B-AGL2B-L8AR8"
```


```
340 A$(4,3)="V604L8DDDDDDFFFFFFGGG
GGGL4GR4R8R8"
350 A$(5,1)="V805L8DC04B05CDCEDC04
B-AGL2B-L8AR8"
```


```
360 A$(5,2)="V605L8FED+EFEGFEDC04B
-05L2DL8CR8":A$(5,3)=""
370 A$(6,1)="V8R4R4R804L8AB-AG+AB-
A05C+04B-AGFEL2GL8FR8"
380 A$(6,2)="V604L4AB-05L8CCDC+04B
05CDCEDC+04B-AGL2B-L8AR8":A$(6,3)=
""
390 A$(7,1)="V8R405L16DR16DR16DR16
DR16L8EDC+DEDFR8L16DR16DR16DR16DR1
6L8EDC+DEDFR8L16DR16DR16DR16DR16"
400 A$(7,2)="V6R4R16R16R16R16R16R1
6R16R1604L8B-B-B-B-B-B-B-R8R16R16R
16R16R16R16R16R1604L8AAAAAAAR8R16R
16R16R16R16R16R16":A$(7,3)=""
410 A$(8,1)="V805L8FFFFFFEEEEEEDDD
DDDL8DR8R8R8R8"
420 A$(8,2)="V8R8R804L8G+B05D04BR4
04L8GA05C+04AR404L16AR16AR16AR16AR
16AR16R8R8"
430 A$(8,3)="V604L8G+G+G+G+G+G+GGG
GGGR8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8"
440 FOR I=3 TO 8:A$(6+I,1)=A$(I,1)
:A$(6+I,2)=A$(I,2):A$(I+6,3)=A$(I,
3):NEXT I
450 A$(15,2)="R8V8R405L16B-R16FR16
B-R16FR16"
460 A$(15,3)="R8V8R405L16DR16DR16D
R16DR16"
470 A$(15,1)="R8V804L2B-."
480 A$(16,1)="V804L2A.":A$(16,2)="
V805R4L16AR16FR16AR16FR16":A$(16,3
)=RIGHT$(A$(15,3),25)
490 A$(17,1)="V805L2C.":A$(17,2)="
V806R4L1606CR1605FR1606CR1605FR16"
:A$(17,3)=A$(16,3)
500 A$(18,1)="V804L2B-.":A$(18,2)=
RIGHT$(A$(15,2),25):A$(18,3)=A$(16
,3)
510 A$(19,1)="V8L904A05DF04B-05DFC
DF04B-05DF04A05DF04G05DF":A$(19,2)
="V605L9DDDDDDDDDDDDDDDDDD":A$(19,
3)=""
520 A$(20,2)="V8R405L16E-R16E-R16E
-R16E-R16"
530 A$(20,3)="V8R405L16CR16CR16CR1
6CR16"
540 A$(20,1)="V804L2B-."
550 A$(21,1)="V804L2A.":A$(21,2)=A
$(20,2):A$(21,3)=A$(20,3)
560 A$(22,3)="V805R4L1606CR1605GR1
606CR1605GR16"
```


```
560 A$(22,3)="V805R4L1606CR1605GR1
606CR1605GR16"
```

MUSIK AF JOHNNY

```
570 A$(22,1)="V8O5L2C.":A$(22,2)=A
$(20,2)
580 A$(23,1)="V8O4L2B.":A$(23,2)="
V8R4L16O5BR16GR16BR16GR16":A$(23,3
)=A$(22,3)
590 A$(24,1)="V8O5L2D.":A$(24,2)="
V8O6R4L16DR16O5GR16O6DR16O5GR16":A
$(24,3)=A$(23,3)
600 A$(25,1)="V8O5L2C.":A$(25,2)=A
$(22,2):A$(25,3)=A$(22,3)
610 A$(26,1)="V8L9O4BO5E-GCE-GDE-G
CE-GO4B-O5E-GO4AO5E-G":A$(26,2)="V
6L9O5E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E
-E-E-E-":A$(26,3)=""
620 A$(27,1)="V8O4L2A.":A$(27,3)=A
$(16,3):A$(27,2)="R4V8O4L16B-R16B-
R16B-R16B-R16"
630 A$(28,1)="V8O4L2G.":A$(28,2)=A
$(27,2):A$(28,3)=A$(27,3)
640 A$(29,1)="V8O4L2B-.":A$(29,2)=
RIGHT$(A$(15,2),25):A$(29,3)=RIGHT
$(A$(15,3),25)
650 A$(30,1)="V8O4L2A.":A$(30,2)=A
$(16,2):A$(30,3)=A$(16,3)
660 A$(31,1)="V8O5L2C.":A$(31,2)=A
$(17,2):A$(31,3)=A$(17,3)
670 A$(32,1)="V8O4L2B-.":A$(32,2)=
A$(18,2):A$(32,3)=A$(18,3)
680 A$(33,1)="V8L4O5E-DC+DO4BG":A$
(33,2)="V5L4O5GGGFFF":A$(33,3)=""
690 A$(34,1)="V8O5L2E-.L8E-E-E-E-L
4E-":A$(34,2)="V8O5L2G.L8GGGGL4F":
A$(34,3)="V6O5L2E-.L8E-GCE-O4L4G"
700 A$(35,1)="V6O4L4E-FG-L2E-L4E-L
4DE-FL4DDD":A$(35,2)="V8O5L4G-G-G-
L2G-L4G-L4FFFDDD":A$(35,3)="V8O5L4
E-E-E-L2O4B-L4O5CL4O5DDDO4L4B-AG"
710 A$(36,1)="V6O4L8FGAB-O5CO4B-AG
FE-DC":A$(36,2)="V8O5L8E-E-E-E-E-E
-E-E-E-E-E-E-":A$(36,3)="V8O4L8FFF
FFFO5CCO4GGAA"
720 A$(37,1)="V8O5L4D.L8DCO4B-L2AR
8":A$(37,2)="V8O4L4B-.R8R8R8R2R8":
A$(37,3)="V6O3L4B-.L8B-B-B-L2AR8"
730 FOR I=3 TO 8:A$(35+I,1)=A$(I,1
):A$(35+I,2)=A$(I,2):A$(35+I,3)=A$
(I,3):NEXT I
740 A$(44,1)="V8O5L4F.O6L8CO5AFL4E
.L8O6CO5AEL4D.L8DDDL2DL16CR16CR16"
750 A$(44,2)="V6O4L4A.L8AAAL4A.L8A
AAL4A.L8GFEL2DL16CR16CR16":A$(44,3
)=""
760 A$(45,1)="V8O5L4CDEFGAO6L4C.L8
CCCL2C."
770 A$(45,2)="V6O4L4CCCAAAL4O5C.O4
L8B-GFL2E."
780 A$(45,3)="V8R4R4R4R4R4R4O5L4E.
L8EEEL2E."
790 A$(46,1)="V8O5L8GAB-GEFGECDEC"
800 A$(46,2)="V6O5L8EFGECDECO4EFGE
":A$(46,3)=""
810 A$(47,1)="V8O5L2D.D."
820 A$(47,2)="V6O4L2F.E.":A$(47,3)
=""
830 FOR I=1 TO 3:A$(48,I)=A$(46,I)
:NEXT I
840 A$(49,1)="V8O5L4D.O4L8AG+AO5L2
C."
850 A$(49,2)="V6O4L4F.L8FFFL2E.":A
$(49,3)=""
860 A$(50,1)="V8O5L4F.L8O6CO5AFL4E
.O6L8CO5AEL4D.L8DDDL4DL8DL16DR16DR
16DR16"
870 A$(50,2)="V6O4L4A.L8AAAL4A.L8A
AAL4A.L8GFEL4DL8DL16DR16L16DR16DR1
6":A$(50,3)=""
880 A$(51,1)="V8O5L4DE-C+DF+AL2B-.
L8B-B-B-B-B-B-"
890 A$(51,2)="V6O4L4F+F+F+F+F+F+L2
G.L8B-AGAB-O5D"
900 A$(51,3)="V6R4R4R4O5L4CCCR2.R8
R8R8R8R8R8"
910 A$(52,1)="V8O5L4DDDD-D-D-CCC"
920 A$(52,2)="V8O5R4L4B-B-R4L4B-B-
R4L4AA"
930 A$(52,3)="V6O4L4DDDFFFAAA"
940 A$(53,1)="V8O5L8AGFEDCO4L4BBBB
-B-B-AL8AAAAL4AR4R4"
950 A$(53,2)="V8R8R8R8R8R8R8O5R4L4
GGR4L4GGL4FL8FFFFL4FR4R4"
960 A$(53,3)="V6L8CCCCCCO4L4DDDEEE
FL8AFO5CO4AL4O5FR4R4"
970 FOR I=44 TO 53:A$(10+I,1)=A$(I
,1):A$(10+I,2)=A$(I,2):A$(10+I,3)=
A$(I,3):NEXT I
980 FOR I=3 TO 8:A$(61+I,1)=A$(I,1
):A$(61+I,2)=A$(I,2):A$(61+I,3)=A$
(I,3):NEXT I
990 FOR I=0 TO 69:PLAY "XA$(I,1);"
,"XA$(I,2);","XA$(I,3);":NEXT I
1000 IF PLAY(1)=-1 THEN 1000
1010 FOR I=0 TO 100:NEXT I:COLOR 2
,1,8:IF INKEY$=" " THEN 1020 ELSE
1010
1020 SCREEN 0:COLOR 2,1,1
```

FORBEHOLDT POSTVÆSENET

DATACRAFT

Gunsmoke - (Capcom) Det vilde vesten er blevet endnu vildere, som sherif kan du kun stole på dig selv, og skyde banditerne før de rør sig; i westernbyen, ved jernbanen, i bjergslugten og på floden de er alle vegne 144.-

Bmx Simulator - (Code Masters) Fuld fart frem gennem grusbanen, kør din modstander i sænk inden han gør det mod dig, 1/2 spillere 38.-

Danger Mouse In Black Forest Chateau - (Alternative) menu-styret adventure m. grafik, i to dele 38.-

Hole in One Professionel - (HAL) bedste golf, 2 baner m. hver 18 huller + lav egne baner, 1/2 spillere 277.-

Hole in One Special - (HAL) MSX2, 2 sæt 18 huls baner, 18 golfkøller, 3 spiltyper for 1/2 spillere, 128K 295.-

Elite - (Firebird) det store inter galactiske rumeventyr i 3D vektor-grafik, naviger og land på nye planeter, bekæmp rumpirater som vil give dig et rygte som toppen af eliten, en fin blanding af action og strategi, fyldig baggrundshistorie og instruktioner kassette 215:- disk 249.-

International Karate - (Endurance Games) karate hele jorden rundt, for 1/2 spillere 68.-

Colosus Chess 4.0 - (CDS) bedste skak, 3D/2D synsvinkel, fortryd træk, demospil, opstil brikker, replay, variabel sværhedgrad, den dygtigeste computer modstander (rating 1850+ELO), program engelsk tekst, hollandsk instruk. 144.-

Tetris - (Mirrorsoft) ikke helt som andre puslespil, brikkerne kommer flyvende, du skal være hurtig men tab ikke overblikket, fængslende og anderledes 68.-

Spitfire 40 - (Mirrorsoft) flysimulator, flyv 2. verdenskrigs mest kendte jagerfly, take off, landing, nedkæmp fjenden i luft duel 68.-

30 MSX Hits - (Aackosoft) Stor Aackosoft programsamling: The Heist, Skooter, Sorcery, BoulderDash I & II, Musix, Oh Shit, Beach Head, Mastervoice, Spy vs. Spy, Oils well, Polar Star, Confused? + mange flere kassette 195.- disk 295.-

Red Light of Amsterdam - (Aackosoft) strippoker med flotte video digitaliserede billeder, for MSX2 computere kassette 78.-

World Games - (Epyx) rejs kloden rundt for at dyste i 8 specielle sportsgrene - vægtløftning, tøndespring på skøjter, udspring fra klipper, slalom, tømmer rulning, tyreridning rodeo, tømmer kastning og sumobrydning - sportsspil fra Epyx med stor variation 144.-

Basket Master - (Imagine) Bliv på tæerne mens du dribler bolden ned af banen med modstanderen lige i hælende, med en rolig hånd og et sikkert øjemål kast bolden mod kurven. Forsvar din zone, tackle modstanderen, følg tiden, løb, spring og dunk bolden gennem nettet, se dine bevægelser i slow-motion gentagelse. For 1/2 pers. 128.-

Match Day II - (Ocean) fodbold for 1/2 spillere eller 2 spil. mod computeren, m. variabel skudstryke, heading, spil en kamp eller en hel cup 128.-

Head over Heels - (Ocean) Mr. Head og Mr. Heels er tilsammen en mesterspion med de utroligeste egenskaber, men først må de finde hinanden i det store slot, flot 3D grafik, arc.adv. 68.-

The MSX Red Book - (Kuma) giver alle oplysninger om MSXs interne opbygning, et "must" for alle maskinkode kodere 148.-

5.25" neutral disk, 2 sidet, 20 stk. 110.-
3.5" neutral disk, 2 sidet, 10 stk. 140.-

Alle priser er inkl. dansk moms. Forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer. GRATIS forsendelse ved forudbetaling med check/giro. Bestillinger under kr. 100.- tillægges dog kr. 20.- ekpeditionsgebyr.

Salg til hele Skandinavien. Ved køb fra Sverige/Norge indbetal den danske pris på et postgiro-kort, og skriv hvad du ønsker på bagsiden.

Ring på vores nye tlfnr.01 22 26 34 mellem 16-20 mandag til lørdag, eller send check eller en giro på gironr. 345 96 32 med dine bestillinger. Oplys evt. telefonnr.

D A T A C R A F T
N.J. Fjords alle 20
DK-1957 Frederiksberg C
tlf. 01 222634